



КНИГА МЕРЗКОЙ ТЬМЫ



КНИГА ИГРОКА

Роберт Дж. Швальб



ВВЕДЕНИЕ

«Вы искатели приключений, так? Я и сам был искателем приключений, пока меня не превратили в демона. А ещё я был королём. Да, королём! С огромным королевством и миллионом верных подданных! Скажите, это у вас что, Книга мерзкой тьмы? Знаете, а ведь существует всего девять её экземпляров. И восемь остальных у меня уже есть. Хотел бы я заполучить в коллекцию и эту копию».

—Фрац-Урб'Луу, Демонический Повелитель Обмана

Книга мерзкой тьмы развращает всех, кто с ней контактирует. Её страницы хранят мудрость, мысли и безумные бредни злых богов, демонов, архимагов, личей, драконов и прочих могучих существ. Открыв её и пробежавшись по страницам, можно получить великую силу — заплатив за неё жизнью, душой, рассудком, или всем этим сразу. Такова природа зла, и такова природа этой нечестивой рукописи.

Не удивительно, что сильнее всего *Книга мерзкой тьмы* искушает искателей приключений, которых манит обещание силы, и которые высокомерно считают, что они не станут жертвами её разрушительного влияния. На её страницах они находят пугающие рисунки и бесчисленные способы причинения боли и запугивания врагов. Однако они не видят путь, по которому ведёт их эта книга — путь к уничтожению самих себя и всего, что им дорого. Власть и прочие соблазны часто слишком сильны, чтобы их можно было игнорировать.

Книга, которую вы держите в руках, предназначена для игроков, и содержит новые возможности для искателей приключений всех мировоззрений, хотя её материалы больше пригодятся злым и тем, в ком зло только поселилось. Вот что входит в новые опции:

- ♦ Начиная со страницы 9, пять новых тем персонажей: грабитель, культист, мерзкий учёный, порочный дворянин и раб ада.
- ♦ Начиная со страницы 20, пять новых путей совершенства: демонолог, идол тьмы, кровожадный берсерк, наёмный убийца, повелитель паразитов.
- ♦ Начиная со страницы 28, эпическое предназначение «Воплощение зла».
- ♦ Начиная со страницы 29, набор черт божественного служения, духовных черт и просто мерзких черт.

Если вы ищете магические предметы, связанные со злом, здесь вы их не найдёте; однако несколько таких предметов есть в 5 главе прилагающейся книги, предназначенной для Мастера. Читать о них можно только на свой страх и риск!

ИГРА ЗА ЗЛО

«То, что ты называешь злом, я называю согласием делать что угодно ради успеха. Я творил ужасные вещи, и не горжусь этим, но я поступлю так ещё тысячу раз, если это поднимет меня на такие высоты».

—Верховный кардинал Крозен

Если вы хотите играть злым персонажем, эта книга для вас. Базовые правила рекомендуют избегать злого мировоззрения по хорошей причине: злые персонажи вызывают проблемы. Игрокам, сражающимся с врагами, придётся также опасаться и злых спутников. Кроме того, из-за своих поступков, злые искатели приключений обычно становятся изгоями. Со временем, они станут нежеланными гостями в поселениях, которые знают их или слышали о них. Карьера злого искателя приключений зачастую жестока и коротка, и заканчивается провалом задания и всей кампании.

Учитывая всё это, зачем вообще играть злым персонажем? Причин может быть много: вы хотите сменить ритм или попробовать отыграть сложную роль, ваш Мастер может проводить короткое приключение специально для злых персонажей, или вы хотите получить наглядный урок по поведению и его последствиям. Если вы что-то решили, не позволяйте правилам лишать вас удовольствия от того, чтобы попробовать что-то новое.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ С ОСТОРОЖНОСТЬЮ

Игра за злого искателя приключений — обычно плохая идея. Некоторые игроки берут злое мировоззрение в качестве лицензии на плохое поведение и оправдания боли и страданий, причиняемых при каждом удобном случае. Злые персонажи не выполняют соглашения и легко оборачиваются против союзников. Они не будут рисковать своей жизнью за город, находящийся на окраине цивилизации, если только им не пообещают колоссальную награду. И даже если они возьмутся за работу, нет гарантии, что они не обманут город, взяв деньги и убежав.

Несмотря на проблемы, которые могут вызвать злые персонажи, иногда такой стиль игры оправдывает себя. Если вы примете предложенные рекомендации, вы смягчите возможные проблемы и сможете насладиться успешным, хотя и зловещим, приключением.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS — совместная игра. Персонажи игроков действуют лучше, когда действуют сообща, и большая часть сцен построена вокруг этого предположения. То, что один или несколько героев злы, ничего не меняет, и не снимает вашей ответственности перед товарищами по команде. Вам могут не нравиться те, кто рядом с вами находятся, но если вы ждёте, что они прикроют ваш тыл, вам стоит прикрыть их. Ничто не запрещает персонажам действовать группами, и они должны вносить свой вклад в общее дело, как того требует их роль.

Для того чтобы группа оставалась целой, крайне важно оберегать спутников от своего скверного поведения. Если вкратце, то вы не должны обворовывать, калечить, эксплуатировать и убивать других членов вашего отряда. Один из способов держать всё под контролем — это всем убедиться, что в первую очередь вам всем выгодно держаться вместе. Вы можете служить сильному повелителю, поклоняться одному и тому же божеству, быть родом из одной местности, или преследовать общие цели, такие как уничтожение всех орков, эльфов или драконов. Если все найдут объединяющий отряд элемент и смогут придумать правдоподобное объяснение своего перемирия, у вашей группы всё получится.

БУДЬТЕ ТАКТИЧНЫ

Игра злым искателем приключений даёт вам шанс исследовать тёмную сторону: побывать безжалостным убийцей, обокрасть кого-нибудь, попробовать тёмную магию и заключить сделку с жуткими существами. Все эти, а также другие, более ужасные действия, возможны, но всегда принимайте во внимание чувства других игроков за столом. Не оскорбляйте других игроков, поднимая запрещённые темы. Многие играют в D&D, убегая от проблем и ужасной правды реального мира. Игра, которая слишком сильно фокусируется на зловещих вещах, вряд ли понравится игрокам.

До того как игра начнётся, поговорите с Мастером и другими игрокам, чтобы определить, какие темы не стоит поднимать, и чего не стоит касаться. Уважайте эти ограничения, и не испытывайте их на прочность. Так игра останется интересной для всех, кто вовлечён.

ПОНИМАЙТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Добрые искатели приключений зарабатывают своими деяниями славу, получая сторонников среди тех, кого они защищают, и противников среди чудовищ, с которыми они борются. Злые искатели приключений лишены этого. Их действия приносят им позор, врагов и презрение. Вместо открытых дверей и ликования злые искатели приключений получают закрытые ворота и подозрительные взгляды. Чем больше зла сотворят такие персонажи, тем сложнее им найти приют и безопасное местечко.

Отчаянный, безумный убийца может не заботиться о последствиях, но последствия должны волновать искателя приключений. Если бездумно отказаться от мест для отдыха и припасов, сложно будет выживать и выполнять задания. Всегда помните о последствиях своих действий, думайте о том, как ваш выбор влияет на долгосрочные шансы выживания вашего персонажа.

ЗЛЫЕ ГРУППЫ

«Уверяю вас, король, если бы у меня был меч, я бы вырезал ваше сердце здесь и сейчас».

—Артеми́с Энтрери

Никогда нельзя быть уверенным в том, что злой отряд будет держаться вместе. Неважно как вы подготовились, неважно, сколько связей вы сделали между персонажами, неважно, сколько вы будете обсуждать ограничения игроков, обязательно возникнут конфликты. Если с этим ничего не делать, отряд почти наверняка развалится. Весь фокус в том, чтобы не доводить ситуацию до предела. Лучше всего делать это, усиливая связи между персонажами.

Прежде чем вы начнёте создавать своего персонажа, было бы неплохо создать вместе с другими игроками крепкое единство в отряде. Лучше всего это сделать, выбрав концепцию группы. Концепция опишет, почему вы держитесь вместе. Описанные ниже примеры созданы специально для злых искателей приключений. Вы можете свободно менять их под нужды своей группы.



АГЕНТЫ ЗЛА

Страх — хороший мотиватор для создания некоторой степени сотрудничества. Будучи агентами зла, ваши персонажи станут сторонниками и слугами мощного злодея. Вы можете быть агентами организации, такой как Аурум в мире Эберрон или Зентарим в Фаэруне, или вы можете работать на сильного военачальника или волшебника. Вероятнее всего, вы действуете сообща, потому что знаете, что будет, если вы ослушаетесь. Ваш тёмный хозяин ужасен, и злить его не стоит.

Итак, кто ваш тёмный повелитель? Вам следует проконсультироваться с Мастером, чтобы ваш наниматель вписывался в кампанию. Какие поручения даёт вам покровитель? Когда-нибудь кто-нибудь поведёт вашего покровителя. Что ему за это будет? Вы верны своему покровителю или планируете предательство? Вы служите по своей воле или вы подобны рабам?

БЕГЛЕЦЫ

Ваш отряд совершил ужасное преступление и подался в бег. Возможно, вы — бандиты, убившие сына герцога. Вы можете быть дезертирами, сбежавшими перед тем, как орки уничтожили ваш легион (возможно, это произошло из-за вас). Вы можете быть преступниками, сумевшими сбежать из тюрьмы.

При таком сценарии из-за общих проблем вы вынуждены держаться друг за друга, чтобы выжить и не умереть. Что у вас случилось? Из-за каких трудностей вам приходится выживать? Кто охотится на вас? Почему вы держитесь вместе, и что будет удерживать вас следующие несколько месяцев?

НАЁМНИКИ

Многие злые группы искателей приключений это всего лишь отряды наёмников. Они путешествуют по миру, продавая свои услуги тому, кто больше заплатит. Когда деньги у нанимателя заканчиваются, они уходят служить другому. Вы — одна из таких групп. Со временем вы поняли, что несмотря на все различия, вам всем выгодно держаться вместе.

Как вы собрались? Кому вы уже служили? Вы когда-нибудь предавали нанимателей? Если да, то держат ли они на вас обиду до сих пор? На кого вы никогда не станете работать? Почему?

ОСТАВШИЕСЯ В ЖИВЫХ

Ваши персонажи когда-то были представителями влиятельной злой организации. Отряд искателей приключений уничтожил вашу базу, убил ваше руководство и рассеял остальных. Оторвавшись от своего окружения и сбежав на окраину цивилизованных земель, вы едва сводите концы с концами.

Как всегда, возникает несколько вопросов. В какой организации вы состояли? Это был культ, тайное общество или политическое образование? Кто уничтожил вашу группу и почему? Что сделала ваша организация, чтобы заслужить уничтожение? Как сбежал ваш отряд? Что вы думаете о нападавших? Вы хотите отомстить или всё ещё боитесь их?

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ТЁМНОГО БОГА

Религия объединяет многих, в том числе и вашу группу. У всех у вас одна вера — вы все служите одному тёмному богу, архидьяволу, демоническому повелителю или другой жуткой сущности.

Какой силе вы служите? Как вам это служение? Кто в группе является духовным лидером? Этот персонаж не обязательно должен быть представителем духовного класса. Какие миссии вы выполняете? У тёмных сил часто много врагов. Какую самую важную личность знает ваш отряд? У вас есть соперники? Это конкуренты или кто-то, кто злее, чем вы?

ПРЕСТУПНИКИ

Ваш отряд — банда преступников, собранная из отчаянных личностей, где каждый по-своему полезен. Вы можете быть профессиональными убийцами, устраивающими труднодоступные цели. Вы можете быть начинающей воровской гильдией, пытающейся закрепиться в новом городе. Возможно, вы — разбойники, грабящие караваны и путников на дорогах пустошей. Или вы пираты, у которых враги отобрали корабль?

При этом следует ответить на множество вопросов. Чем именно вы промышляли? Кто основал вашу группу? Как вы все к ней присоединились? Успели ли вы нажить врагов? Если да, то кто они, и почему они хотят пустить вам кровь?

СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ

Для удерживания группы вместе может быть достаточно семейных уз. Однако не всем искателям приключений нужно быть кровными родственниками. Возможно, два или три персонажа в отряде являются благородными родственниками, а все остальные играют роль советников, спутников, слуг или телохранителей. Например, два или три игрока могут отыгрывать дрои, а остальные будут наёмными солдатами. В качестве альтернативы, большая часть персонажей может быть полуорками из одного племени, а с ними будут идти родственные люди и орки.

При таком подходе очень важен выбор расы. Большая часть искателей приключений должна быть одной расы. Если вы выберете отличающуюся расу, придумайте причину, по которой ваш персонаж считается членом семьи.

СОЗДАНИЕ ЗЛОГО ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

«Скучно быть в здоровом уме».

—Джарлаксл

Когда дело доходит до создания персонажа, злой искатель приключений мало чем отличается от других персонажей. Вы всё так же выбираете класс, расу, черты и таланты, а потом приобретаете снаряжение. По большому счёту, опции, доступные для добрых и лишённых мировоззрения героев, подходят и для злых персонажей. Например, талант рассекание пригодится и доброму и злому воину. Однако есть исключения в сюжете и механике, и о них рассказано ниже.

АРХЕТИПЫ

Практически все искатели приключений в той или иной степени героичны. Их работа заводит их в опасные места, где они сражаются с чудовищами и рушат чужие планы. Отважные герои сражаются с тьмой и защищают последние бастионы света и добра.

Внешне злые искатели приключений выглядят и действуют как все остальные. Они пробиваются через подземелья и сражаются с некими чудовищами. Отличаются они лишь мотивацией, приведшей их в эти места.

Большинство злых искателей приключений попадает в одну из трёх категорий архетипов. Эти категории вкратце описывают, как персонаж может поступать, и какие цели он преследует. Вы не обязаны выбирать архетип, но просмотрев их все, вы можете придумать, какого именно персонажа вы создаёте.

АНТИГЕРОЙ

Антигерой, самый благоприятный выбор для злой группы, это классический архетип из фэнтезийных рассказов, фильмов и сериалов. Такие персонажи часто преследуют добрые цели, но такими средствами, которые другие находят неприемлемыми.

Антигерои идут на компромисс с моралью и этикой, совершая гадкие поступки, которые, как им кажется, они просто вынуждены совершать. Эти тёмные искатели приключений готовы на всё. Они могут убивать, воровать, пытками получать информацию, угрожать невинным, и совершать прочие гнусные поступки. Они не только не сожалеют о своих действиях, но и считают их необходимыми ради достижения цели. Они могли бы быть хорошими героями, если бы не поступали так гадко.

Если вы хотите быть злым персонажем в отряде добрых или лишённых мировоззрения искателей приключений, вам подойдёт этот архетип. У вас будут общие с союзниками цели, даже если вы выполняете

их пугающими способами. Скорее всего, вы понимаете, как ваши спутники расценивают ваши действия, и вы знаете пределы, которые они способны вынести. В результате, вы можете скрывать от них свою деятельность, чтобы избежать разногласий. Однако вы не будете извиняться за свои действия, если о них узнают.

Эльрик Майкла Муркока является прекрасным примером антигероя.

НЕ ГЕРОЙ

Только наивные верят в то, что все искатели приключений заботятся обо всём мире. Да, есть герои, предотвращающие уничтожение деревень, и останавливающие демонических повелителей, и всё это из чистого альтруизма, но это исключение, а не правило.

Большинство же не настолько благородно. Они борются за свои жизни, думают только о себе и действуют только ради себя. Среди этой «серой массы» есть и те, кто отправляются на поиски приключений, ведомые жадой отомстить, разбогатеть или прославиться. В общем, ими движут не высокие чувства, а заботы о себе.

Эгоизм в качестве основной мотивации подталкивает к выбору злого мировоззрения или отсутствию последнего. Такие персонажи уживаются в группах со смешанным мировоззрением пока их усилия вознаграждаются или пока работа приносит им значительную выгоду, пусть и не сиюминутную. Лучше всего персонажи такого архетипа чувствуют себя в группах из таких же персонажей, работающих над одной общей задачей.

Хорошим примером персонажей такого архетипа могут послужить герои из серии романов Чёрный отряд Глена Кука. Они берутся за любую работу, если им достаточно хорошо заплатят.

ЗЛОДЕЙ

Последним архетипом злого искателя приключений является подлинный злодей. В какой-то мере, злодей это слияние антигероя с не героем, но без хороших частей. Если вкратце, то злодей творит зло потому что хочет этого. Вместо того чтобы помогать нуждающимся, злодеи используют их. Вместо того чтобы уничтожать чудовищ, злодеи их порабощают. Злодеи — это самые настоящие плохие парни.

Злодей вряд ли впишется в отряд с добрыми или лишёнными мировоззрения героями. Злодеи противостоят всему, за что сражаются герои. Из-за них у отряда возникают ненужные трения и трудности, а там недалеко и до конфронтации. В лучшем случае злодей пойдёт своим путём, в худшем кто-нибудь умрёт, а отряд развалится.

В некоторых ситуациях злой член отряда напротив, необходим. Одного искателя приключений может подменить доппельгангер, и Мастер может позволить

вам его отыгрывать, пока его не разоблачат. В качестве альтернативы, отряд может объединиться со злодеем ради победы над общим врагом, хотя такие союзы обычно скоротечны, и сопряжены с трениями. Вне таких ситуаций следует избегать внедрения злодея в незлой отряд, даже если другие игроки не против.

Лучше всего злодея использовать в группе из других злодеев и не-героев. Такие сюжеты вряд ли будут напоминать сюжеты обычных отрядов, потому что эти персонажи будут выполнять совершенно другие миссии. А если миссия будет обычной, они будут её выполнять ради чего-то зловещего. Отряды злодеев уничтожают добрых врагов, ищут в подземельях злые магические предметы, набирают злых гуманоидов для осады замков или вторжения в город, и выполняют другие цели, которые обычно предотвращают добрые отряды. Злой отряд остаётся единым, пока персонажи не замыслиют ничего плохого друг против друга. Отношения между ними обычно так натянуты, что даже появление магического предмета, желаемого сразу двумя персонажами, может развалить группу. Именно поэтому злые отряды лучше всего использовать на протяжении коротких промежутков, не дольше одного этапа игры.

Цели

Подумайте о том, чего хочет ваш персонаж, почему он это хочет, и что он сделает, чтобы это получить. Постарайтесь привязать эти элементы к другим персонажам в отряде, чтобы усилить связи с ними. Продумав перед игрой мотивацию и поведение, вы легче сможете отыгрывать персонажа, не срывая усилия всего отряда.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение, подходящее концепции вашего персонажа. Для злого отряда искателей приключений лучше всего подходит злое мировоззрение и отсутствие оно. Хаотично-злое тоже может подойти, но тогда придётся продумать, как такой персонаж сможет долго оставаться в отряде. А если у вас одноразовое приключение, подойдёт любое мировоззрение.

Личность

Придумайте несколько штрихов, способных выразить личность, поведение и общий характер вашего персонажа. Выберите особенности личности из книг *Heroes of the Fallen Lands* и *Heroes of the Forgotten Kingdoms* или из тех, что описаны ниже. При возможности, демонстрируйте положительные особенности при взаимодействии с другими персонажами игроков, а негативные при взаимодействии с МП и чудовищами.

ОСОБЕННОСТИ ЛИЧНОСТИ

Алчный	Ленивый
Бесчестный	Лживый
Вероломный	Малодушный
Высокомерный	Непредсказуемый
Гедонистический	Неуравновешенный
Глупый	Нигилистический
Гневный	Озорной
Гордый	Отрёпанный
Девиантный	Похотливый
Деспотический	Прожорливый
Дьяволический	Сосредоточенный
Жестокий	Странный
Зажатый	Сумасбродный
Замкнутый	Суровый
Злой	Тихий
Изнурённый	Тревожный
Коварный	Уступчивый

Внешность

Решите, отражается ли во внешности персонажа его мировоззрение. Персонаж может скрывать тёмный характер за привлекательной внешностью, и наоборот, демонстрировать свою тёмную сторону одеждой, татуировками, нанесением шрамов, украшениями и прочим снаряжением.

Предыстория

Предыстория мало влияет на персонажа во время приключений, но знание того, почему персонаж выбрал именно этот путь, поможет развить его личность и определить мотивации. Для злого персонажа главное определить, почему он выбрал злой путь. Он таким родился? Его таким воспитали? Было какое-то событие, изменившее его взгляды, позволившее или принудившее его поступать неправильно?

Таланты

Выбирая таланты, смотрите, не стоит ли поменять их описательную часть, чтобы они подходили вашей злой природе. Например, если у вас есть талант, причиняющий урон излучением, а вам хотелось бы причинять урон некротической энергией, обсудите это с Мастером. Если он позволит, измените вид урона.

ВОИНСКОЕ ЗЛО

«Сильный командует слабым, а влиятельный бессильным, и это правильно».

—Вардюк

Трудно сказать, что воинские классы связаны с какой-нибудь конкретной моралью. Для обучения трюкам и маневрам нужно всего лишь желание, а также смелость, чтобы отправиться в мир и испытать свою удачу.

Однако, несмотря на это, многие говорят, что зло связано и с воинской силой. Цель боевой удали сразить противника до того, как тот сделает то же самое. Можно не торопиться и бить наверняка, можно бить быстро и жестоко, но главное не дать другим сделать это же. И всё это сопровождается кровопролитием, болью и увечьями. В целом, зло прекрасно уживается с воинской силой, и не важно, как оно проявляется, в виде ударов, разрубания или пронзания. Для зла боль и расчленение так же удовлетворительны как абсолютная победа над врагом. Добро с воинской силой так не связано.

Злые воинские персонажи отправляются на поиски приключений по тем же причинам, что и большинство других авантюристов. Просто они с меньшей вероятностью продадут свой меч, молот или стрелы без должной компенсации, будь то деньги или альтернативная награда. Альтруизмом пусть занимаются другие. Мечь тоже может стать мотивацией, весьма ценной для злых воителей.

ДУХОВНОЕ ЗЛО

«Я хлещу своих слуг три раза в день: один раз после утренней молитвы, один раз перед сном, и ещё один раз, когда мне этого захочется».

—Верминаард

Не нужно ходить далеко, чтобы найти зло во Вселенной. В одной только Бездне его более чем достаточно. Но как обстоят дела со злом в высших сферах? Что насчёт расчётливых, мстительных богов, воплощающих зло в своих совершенных формах? Разве не влияют они на весь мир? Разве не чувствуется их рука в убийствах и предательствах, в резне и ненависти, захлестывающих мир? Много жутких деяний творится во имя их.

Злые духовные персонажи стремятся удовлетворить богов, которым они поклоняются, чтобы подняться выше по своей иерархии и стать защитниками своей веры, экзархами своих богов или даже полубогами. Они пересказывают волю своих богов младшим существам и используют веру как молот для кары неверных.



ТЁМНЫЕ БОГИ

До падения Скованного Бога и последующей Предвечной Войны божества воплощали лишённые морали концепции, отражающие упорядоченную вселенную, созданную ими. Тариздун принёс во Вселенную мораль, когда создал Бездну. Его поступок выпустил зло и навеки расколол божественную гармонию. После того грехопадения некоторые боги выступили на стороне света, в то время как другие приняли тьму. Оставшиеся посередине божества стремились вернуться к утерянному состоянию совершенства.

Существует восемь основных злых божеств. Двое лишилось божественного происхождения, и теперь они обитают в Бездне вместе с демоническими повелителями, с которыми они раньше сражались. Остальные преследуют другие цели, и их нечестивые желания часто противоположны тем, что обуревают их добрую ровню. Подробности о злых богах находятся на 46 странице *Rules Compendium*.

МАГИЧЕСКОЕ ЗЛО

«Все прочие пути к власти полны недостатков. Меч может сломаться. Разум может колебаться. Вера может ослабеть, природа увянуть, а свет изгоняет тьму. Магия? Магия вечна».

—Рари Предатель

Магия вездесуща. Она пронзает всю вселенную, являясь остаточной энергией от сотворения. Овладеть ей можно разными способами, и нет практически никаких ограничений в том, что можно сделать с её помощью.

Многие полагают, что магия была создана в Стихийном Хаосе. Возможно, магия колоссальной мощи сформировала мир из беспорядка. Если магическую энергию производит Стихийный Хаос, то Бездна так или иначе её коверкает. Ничто не может остаться неизменным после столкновения с Бездной. Возможно, тьма из Бездны нитью проходит через всю магию в мире. И

если это так, то эта тьма может подтолкнуть тех, кто пока колеблется, принимать или нет сторону зла.

Многие заклинатели считают, что их труд привлекает и лучших и худших всех рас, обещая силу, славу и богатство всем, кто способен её контролировать. Они утверждают, что как прекрасный меч можно использовать для тёмных деяний, так и магия может стать ужасным оружием. И, несмотря на то, что некоторые маги заключают договоры со злыми сущностями, а другие сами пишут заклинания определённо злой природы, добрые маги утверждают, что виновата в этом не магия, а порочные сердца смертных.

Злые заклинатели отправляются на поиски приключений ради новых заклинаний и власти. Накопленные богатства и престиж они используют для постройки башен и цитаделей, в которых они творят эксперименты для большего понимания магии. Так же как Векна, они могут стремиться стать личами или богами, или как Иггвильв могут заключать сделки с влиятельными сущностями из других миров. В любом случае, конечной целью является бессмертие.

ПЕРВОРОДНОЕ ЗЛО

«Уважать природу недостаточно; ты должен её бояться. Вот почему я доверяю моим нганга силу подчинять себе духов. Только так духи сохраняют зубы и когти. Только так мы можем процветать».

—Лалали-Пай

Первородная магия течёт из мира духов, являющегося частью домена природы и в то же время отделённого от него. Этот мир заполнен первородными духами, источающими великую магию. Эти духи защищают мир от вторжения как Астрального Моря, так и Стихийного Хаоса, но не принимают участия во вселенской борьбе богов со стихийными противниками. Со

времен Предвечной Войны духи защищают мир от воздействия извне. Пока они существуют, ни боги, ни предтечи не смогут нарушить запрет, удерживающий их уже вечность.

Защита мира требует самопожертвования, и это многие считают добрым или благородным. А если принять во внимание девственную красоту первородных лесов, открытых ветрам гор, уходящих в небеса, и увлекательные глубины океанов, первородных духов можно посчитать посланцами жизни и процветания.

Несмотря на то, что первородные духи — творения живых существ и воплощения многочисленных форм мира, они также посланцы смерти и разложения. Чтобы жизнь процветала, живые должны умирать. Чтобы освободить пространство для нового, старое должно уйти.

Многие первородные герои стоят в стороне от вселенского сражения добра со злом. Сохранение естественного порядка гораздо важнее склок между благородством и мерзостью. Из-за того, что отверженцы зла часто стремятся к разрушению и уничтожению, лишённые мировоззрения первородные персонажи часто выступают на стороне добра. Однако есть первородные искатели приключений, предпочитающие тёмную сторону. Они восхищаются процессами смерти и разложения. Работа с этими естественными явлениями не гарантирует, что персонаж зол, но для этого требуется суровое сердце. Их задачи также легче выполняются из-за привычки к зловонным местам, ибо разлагающиеся трупы издают тот ещё запах, а также близости к существам, которые ползают, копают и скользят.

ГЛОДУН

На первородных духов не распространяются моральные концепции добра и зла. Тем не менее, есть несколько первородных сущностей, неоспоримо отмеченных тьмой. Шелест — капризный дух, проказница и прародительница чудовищ. Первородный Зверь — само воплощение насилия, это гневный охотник, охотящийся на всех. Однако ни тот, ни другой дух не несут столько ужаса как Глодун.

По легенде Глодун — незаконнорождённое дитя Шелест и Первородного Зверя. Когда Глодун вырвался с помощью когтей из утробы, Шелест с омерзением выбросила его, поражённая тем, что сама же породила. Лишённый материнской заботы Глодун обитал на границе мира духов, скрываясь и ползая, питаясь тем, что остаётся от других духов.

Будучи духом пресмыкающихся и падальщиков, Глодун получает удовольствие от корчащихся трупов, заполненных паразитами, от размножающихся мух и криков стервятников, кружащихся над умирающими. Первородные народы задабривают этого тёмного духа, преподнося ему внутренности, сжигая свой помёт, и съезжаясь в часы перед рассветом, надеясь так сдержать его гнев.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ЗЛО

«Моя воля может раздробить горы. Представь, что она может сделать с твоими костями».

—Серенити, Кулак Цуокена

Способность управлять псионической энергией проявляется и в лучших, и в худших, и в тех, кто между ними. Некоторые одарённые индивидуумы используют псионическую силу для борьбы с угрозой Дальнего Предела, а остальные с помощью растущего влияния искажённых существ наращивают свои силы.

Разум — пристанище злых мыслей. Те, у кого много совести, с помощью дисциплины и лишений глушат эти мысли. Остальные же принимают их, чтобы раскрыть весь потенциал сознания, и так становятся их рабами.

Злые псионические искатели приключений используют свои необычные таланты для принуждения и пыток противников. Они проникают в сознание врагов, и порабащают их, или метают разрушительные силы, дробящие чужие кости и тела. И владеть этой разрушительной силой злым нравится так же как творить свои тёмные дела.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ЗЛО НА ЭТАПЕ СОВЕРШЕНСТВА

Книга *Псионическая сила* предлагает множество опций для персонажей, достигших этапа совершенства. Злые псионики могут преуспеть в качестве alienists и thrallherds, а злые монахи могут стать unseen hands. Вы можете менять сюжетные элементы других путей совершенства, чтобы они подходили вашей злой природе. Хорошими вариантами станут blackstone guardian для пси-воина и anarchic adept для ревнителя.

ТЕНЕВОЕ ЗЛО

«Тьма может пожрать тебя, если ты не будешь осторожен. Учись владеть ею, и ты научишь её пожирать других».

—Эвард

Теневой магией владеют только те, кто добровольно обменял часть души на осколок тьмы. Такая сделка мало подходит добрым персонажам. Теневой искатель приключений может быть лишённым мировоззрения,

но те, кто преуспел в тёмном ремесле, обычно, так или иначе, склонны к злу.

Редко встречаются теневые персонажи, сражающиеся за защиту мира или его обитателей. Большинство таких искателей приключений используют тень как средство достижения персональных целей. Ассасины, например, принимают всё, что предлагают тени, чтобы лучше выслеживать и уничтожать жертв. Чёрные стражи, некроманты и связыватели (описанные в *Player's Option: Heroes of Shadow*) отворачиваются от света из-за безнравственности, знания или силы. Такая мотивация быстро приводит их в объятья зла. Только самые редкие и самые стойкие повелители тени с добрым мировоззрением могут долго существовать во тьме. Зло же во тьме только процветает.

ТЕНЕВЫЕ ОПЦИИ

Для дополнительной информации о теневом источнике силы смотрите книгу *Player's Option: Heroes of Shadow*. Многие опции из неё подходят злым искателям приключений.

ТЕМЫ

«Когда-нибудь я буду стоять среди богов, и даже не взгляну на них».

—Фзоул Чембрил

Тема вашего персонажа это карьера, призыв или особенности личности, описывающие его положение в мире. Раса и класс создают основное определение того, кем является ваш персонаж, а тема добавляет третий компонент, помогающий уточнить историю и характер. Например, вы можете быть человеком-волшебником с темой Мерзкий учёный, но это может означать много разных вещей. Вы можете жить на окраине деревни и продавать искателям приключений тёмные знания и карты сокровищ. Возможно, вы живёте в академии среди других волшебников и хотите попутешествовать и посмотреть на мир. Или может быть, вы бродите по лесам и болотам, собирая знания и компоненты для ритуалов с чудовищ. Каждая тема может означать множество уникальных историй в пределах одной концепции.

В этом разделе приводится пять новых тем, подытоженных в таблице, находящейся на следующей странице.

Тема	Описание
Грабитель	Дикий убийца и мародёр
Культист	Приверженец тёмных сил
Мерзкий учёный	Искатель запретных знаний
Порочный дворянин	Падший представитель аристократии
Раб ада	Невольник архидьявола

Большинство тем персонажей подходит представителям самых разных классов. Культисты могут быть жрецами или чёрными стражами тёмных богов, а могут быть ассасинами, действующими в тених во славу Зехира. А ещё культистом может быть воин или варвар, дикий фанатик, ослеплённый своей верой. Тема мерзкого учёного намекает на волшебника, но разве плут не может воровать запретные книги ради знаний, находящихся в них? Конечно, есть и исключения, в других книгах правил вы найдёте узкие темы, предназначенные для конкретных классов, и в этом случае все требования указаны в их описании.

ВЫБОР ТЕМЫ

У персонажа может быть только одна тема, которую вы выбираете при его создании. Выбранная тема приносит следующие преимущества:

Стартовое умение: В каждой теме есть одно или несколько умений, которые вы получаете при её выборе. Если стартовое умение предоставляет атакующий талант, учитывайте следующие правила:

Значения характеристик: Если таланту нужна ваша наивысшая характеристика, вы используете модификатор своей наивысшей характеристики. Например, если вашей наивысшей характеристикой является Сила, и вы используете талант темы, атака которого звучит как «Наивысшая характеристика против КД», вы совершаете атаку «Сила против КД». Это же выражение может использоваться в строках урона и эффектов.

Инструменты: Таланты темы с ключевым словом «инструмент» можно использовать с любым инструментом, которым вы умеете пользоваться. Однако в отличие от большинства талантов с ключевым словом «инструмент» вы не обязаны для их использования владеть хоть каким-либо инструментом. Использование без инструмента таланта темы с ключевым словом «инструмент» просто означает, что вы не используете бонус улучшения от инструмента, а также его таланты и свойства.

Дополнительные умения: Большинство тем на 5 и 10 уровне предлагают дополнительные умения. Вы получаете их автоматически при достижении соответствующего уровня; они не заменяют ваши классовые умения.

Опциональные таланты: Некоторые темы содержат приёмы, которые вы добавляете к тем, что вы можете выбирать при достижении соответствующего уровня.

Вы можете использовать переобучение для замены классовых талантов на опциональные таланты темы и наоборот, обменивая таланты одного типа (неограниченный атакующий, атакующий на сцену, атакующий на день, или приём). Уровень нового таланта не дол-

жен превышать уровень старого. Вы можете также заменять один опциональный талант темы другим, при условии что новый талант того же типа, и его уровень не превышает уровень старого таланта.

Предыстория: Вы можете использовать одну из этих тем в качестве предыстории для своего персонажа. У каждой темы есть врезка «Предыстория», в которой указываются два или более связанных навыка. Если вы выбираете тему в качестве предыстории, вы получаете бонус +2 к проверкам одного из указанных навыков или можете добавить один из этих навыков к списку классовых навыков перед выбором тренируемых навыков.

ТЕМА ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

При создании персонажа вы можете использовать его тему в качестве руководства по совершению выбора. Темы — это инструмент для созидания, возможность добавить персонажу деталей, вырваться за пределы расы и класса, и добавить окончательные штрихи. Естественно, если вы уже определились с классом, то можете с помощью темы расширить опции своего персонажа. Например, если вы играете воином или варваром, вы можете выбрать тему «Грабитель» для большей резни.

Темы персонажа могут увеличить ваши возможности на поле боя. Стартовое умение может позволить делать что-то, что не вписывается в роль вашего класса, например, даст возможности защитника, несмотря на то, что вы атакующий, или наоборот, увеличит урон возможностями атакующего.

Выбор темы до выбора расы или класса может помочь построить концепцию персонажа. Определившись с концепцией, вы сможете выбрать расу, класс, черты и многое другое, усиливая идею, сформированную темой.

На каком бы этапе вы не выбрали тему персонажа, постарайтесь внедрить её в предысторию своего персонажа. Ваша тема может отражать события, подтолкнувшие персонажа к карьере искателя приключений, или особые тренировки, готовящие вас к предначертанной судьбе.

ПОЛУЧЕНИЕ ТЕМ НА ДРУГИХ УРОВНЯХ

Если у вас нет темы, вы всегда можете выбрать ту, что больше всего подходит вашему персонажу. Обычно получение темы в процессе игры происходит вследствие каких-то событий в кампании. Некоторые темы из этой главы подходят для выбора в любой момент карьеры, и получение темы может быть результатом выполнения важного задания, принятия своих пороков, или перехода на тёмную сторону. Вы могли найти злобный магический предмет, заманивший вас запретными знаниями, и сделавший вас мерзким учёным. Или вы можете напасть на своего короля или отказаться от своих привилегий и стать порочным дворянином, ищущим мести, а не искупления.

Прежде чем выбрать тему, проконсультируйтесь с Мастером на предмет объяснений и метода получения темы. Мастер может сделать тему наградой за выполнение задания, особенно если в его кампании темы не играют большой роли. Вам может понадобиться выполнение зловещего поручения для тёмной силы или совершение дурного поступка. И, конечно же, Мастер может позволить взять тему безо всяких требований.

СМЕНА ТЕМЫ

Несмотря на то, что выбор темы это решение на всю карьеру персонажа, могут возникнуть обстоятельства, требующие смены темы или даже отказ от неё. Вы можете начать карьеру культистом, а позже порвать с культом и безжалостно убить тех, кто придёт за вами. После этого имеет смысл отказаться от темы «культист» и принять тему «грабитель» (или любую другую тему).

С разрешения Мастера вы можете изменить выбранную тему (на правах переобучения) при получении уровня. Если у вас есть опциональные таланты из текущей темы или черты, у которых эта тема находится в требованиях, вы вначале должны перетренировать их на таланты и черты, не требующие текущей темы. Когда вы теряете тему, вы теряете все предоставляемые ей умения, включая предметы, предоставляемые этими умениями.

ГРАБИТЕЛЬ

«Я беру что хочу, убиваю кого надо, и делаю что пожелаю»

От сожжённой деревни поднимаются столбы дыма. Дымят обугленные остовы домов и магазинов. Облепленные воронами тела дёргаются от каждого удара клювом. Ещё одно поселение разграблено. Новые жизни загублены. Здесь правит смерть, подпитывающая кровожадность грабителя.

Яростные грабители совершают набеги на окраины цивилизации, собирая в населённых землях пищу, товары, рабов и самок. Эти суровые убийцы устраивают такую резню, что у врагов останавливаются сердца и душа уходит в пятки. Они появляются из тьмы, иногда толпами, на лошадях, иногда на больших лодках. Эти лютые воители решительно настроены грабить и убивать, и их оружие вздымается и падает с методичностью мясника. Когда грабители нападают, нет смысла ждать пощады или пытаться убежать. Это предвестники смерти, беспощадные убийцы, грабящие всех подряд.

СОЗДАНИЕ ГРАБИТЕЛЯ

Из-за того, что грабители так ценят боевую удаль, лучше всего этой теме подходят классы воителей.

Требуемый класс: Нет. Прекрасными грабителями становятся воины, варвары, чёрные стражи и следопыты. Грабители презирают честный бой и изящество, так что рыцари, кавалеры и паладины обычно этой теме не подходят.

Несмотря на всю ярость в бою, грабители часто суеверны. В их ежедневной жизни важную роль играют злые первородные духи, тёмные боги и зловещие силы. Друиды, хранители и шаманы, ставшие грабителями, могут вести набеги на поселения, ожидая благословения кровожадных духов. Жрецы Груумша и Корда зывают к жестокости своих богов, чтобы укрепить храбрость своих соратников и дать им силы.

Грабители не доверяют другим формам магии. Они высмеивают тех, кто использует обычную или псионическую магию. Редкие исключения делаются для тех, кто добился в племени власти и влияния. Банда грабителей может служить мерзкому волшебнику, а может быть толпой рабов мощного псионика, иллитида или другой подобной личности. В таких случаях, а также по прихоти вожака, грабителем может стать маг или псионик.

Требуемая раса: Нет. Ни у одной расы нет привилегии быть грабителями. Грабителей можно найти среди людей, драконорожденных, полуорков и других рас. Эти народы совершают набеги и грабят по тем же причинам, что и чудовища. Некоторые грабители — это примитивные, изолированные и терпящие невзгоды племена, лишившиеся остатков цивилизованности. Другие служат тёмным богам, жестоким духам предков или демонам, требующим кровавых жертвоприношений, а взамен дающим силу, ярость или кровожадность.



Много грабителей возникает среди диких рас — орков и гноллов. Эти расы не заинтересованы в возделывании своих земель и постройке поселений. Набеги — их принцип и предпочтительный способ выживания. Вся имеющаяся у них культура — это кредо воителей, основанное на ограблении других.

СТАРТОВОЕ УМЕНИЕ

Вы живёте в тени диких воинов, живших до вас. Вы должны доказать, что у вас достаточно силы, храбрости и кровожадности, чтобы присоединиться к ним в песнях и рассказах. В бою вы рычите, стремясь напоить своё оружие кровью жертв. *Злое нападение* превращает вашу атаку в броске в кошмарное наступление.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вас с рождения готовили противостоять безжалостной погоде, царящей у вас на родине, и встречать врагов дикой жестокостью, от которой трясутся колени даже самых стойких цивилизованных народов.

Связанные навыки: Выносливость, Запугивание.

Злое нападение

Атака грабителя

Взяв ярость атаки, вы выпускаете её во все стороны.

На сцену ♦ Оружие, Первородный, Страх

Не действие **Особенность**

Триггер: Вы попадаете по смежному врагу рукопашной атакой с ключевым словом «оружие».

Эффект: Все существа кроме вас, смежные с этим врагом, получают урон 1[Op]. Кроме того, вы и все враги в пределах 2 клеток от вас предоставляете всем до конца вашего следующего хода боевое превосходство.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение 5 уровня

Каждый бой — это шанс доказать предкам свою мощь. Во время грабежей вы проявляете храбрость, навыки, и ярость. Ваши старания укрепляют вас и настраивают суровой и внушающей страх внешностью.

Выгода: Каждый раз, когда вы опускаете хиты врага, не являющегося миньоном, ниже 1, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам рукопашных атак.

Умение 10 уровня

Вы — убийца. Это у вас в крови. Так вы живёте. Пролитая чужую кровь, вы получаете повод продолжать бойню, пока в живых не останетесь только вы.

Выгода: Каждый раз, когда вы используете *злое нападение* или совершаете критическое попадание, вы получаете 10 временных хитов.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Приём 2 уровня

Ваш боевой стиль характеризуется неудержимой силой. Вы бросаетесь вперёд, стремясь сойтись с врагами, и рубите врагов со всех сторон. Пока тела разлетаются как щепки, вы усиливаете натиск, ведомые жаждой убивать.

Страсть к убийству

Приём грабителя 2

Одного убийства всегда мало. Прежде чем враг упадёт на землю, вы прыгаете, чтобы совершить следующую атаку.

На сцену ♦ Первородный

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы опускаете хиты существа ниже 1.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное своей скорости + 2.

Приём 6 уровня

Вы прошли множество сражений, и привыкли к трудностям и ранениям. Вы уже ждёте боль, и не боитесь ран. Чем больше вреда вам причинят, тем яростнее вы будете.

Убийственная угроза

Приём грабителя 6

Успех врага злит вас. Ваш гнев заражает врагов ужасом, который делает их уязвимыми.

На день ♦ Аура, Первородный, Страх

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Атака делает вас раненым или вам причиняют урон, пока вы находитесь в раненом состоянии.

Эффект: Вы активируете ауру 1, которая существует до конца сцены. Все существа в этой ауре получают уязвимость 3 к атакам с ключевым словом «оружие».

ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Ничто не отвлечёт вас от убийства врага. Вы стряхиваете липкую магию, укрепляете сознание от чар и сомнений, и продолжаете убивать всех на своём пути.

Резервы боли

Приём грабителя 10

Боль очищает мысли и намерения, делая вас разум практически непроницаемым для воздействия.

На день ♦ Первородный

Не действие Персональный

Триггер: Вы находитесь в раненом состоянии, и попадаете под действие эффекта, изумляющего, ошеломляющего вас или делающего вас доминируемым.

Эффект: Вызвавший срабатывание эффект оканчивается. Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки.

Культист

«Мой повелитель — моя Истина, мой Путь и моя Воля!»

Из-за той важной роли, что играет религия во многих обществах, и количества существ, поклоняющихся богам, широко распространены и культы. В конце концов, в культах обещают власть и богатства.

От других религиозных институтов культы отличаются изначально неправильной верой, предположением, что вселенная устроена диаметрально противоположно тому, как считают праведники. Вера культа может быть основана на необычной интерпретации бога (любого бога, даже доброго), поощряющей в служении зловещие действия. Другие культы могут поклоняться демоническим повелителям, чудовищным пришельцам из других миров, или тёмным силам, достигшим божественного статуса. Культ могут создать даже последователи того, что существует лишь в их собственных головах. Такая необычная и неправильная вера порождает опасное поведение и привлекает внимание защитников добра. В результате, большинство культов существует тайно.

Культы регулярно возникают по всему миру. Страх, неуверенность, и неудовлетворённость порождают необычные верования и нечестивые идеи об устройстве мира и том, что грядёт. Лидеры культов пользуются сомнениями и предрассудками, заманивая к себе недовольных и отчаявшихся. Один за другим приходят новобранцы, отказываясь от семей в попытке заработать спасение, обещанное тем, кто идёт единственно верным путём.

Мало какие культы выступают за мир и гармонию. Это практически невозможно при сложившемся порядке вещей. Культы — это подрывные сообщества, работающие над смещением правительства и распространением своей веры, и всё это ради той цели, ради которой культ был основан.



СОЗДАНИЕ КУЛЬТИСТА

Выбрав эту тему для своего персонажа, продумайте культ, с которым связались. Придумайте вместе с Мастером интересное тёмное общество. Обязательно определите, кому или чему вы служите, и чего оно хочет. Затем продумайте то, как вы стали частью культа. Как и где вас наняли? Что вам пообещали? Какие обязанности вам поручили после принятия? Вы один из лидеров или специализированный последователь? Старшие по культу демонстрируют полную силу своего могущества или скрывают её от вас? Изменились ли ваши взгляды после вступления? Вы всё так же активны как после вступления или уже обессилели?

Требуемый класс: Нет. Став культистом, выгоду может получить любой персонаж. Духовные искатели приключений, такие как жрецы, каратели и паладины, могут служить тёмным богам, позабытым или запрещённым другими народами. В качестве альтернативы, такие персонажи могут поклоняться одному из архидьяволов, получая силу непосредственно из Девяти Адов. Другие типы культистов, особенно те, что поклоняются не богам, связаны с другими классами. Воины и военачальники могут создавать воинственные культы, а волшебники и чародеи могут служить предтече или группе искажённых существ. Псионические персонажи тоже могут стать видными культистами, особенно в группах, преданных чужеродным созданиям или древнему злу. И наконец, культ может состоять из представителей разных классов, привлечённых некими космологическими или социальными переменами.

Требуемая раса: Нет. Однако, несмотря на то, что большинство культов принимает в свои ряды всех, у некоторых культов всё же могут быть ограничения по расе, определяемые Мастером.

СТАРТОВОЕ УМЕНИЕ

Всё что вы делаете, вы делаете для своего тёмного повелителя. Однако вы должны постоянно доказывать свою полезность. Использование этого таланта привлекает внимание вашего повелителя. Если вы преуспеваете, вас поощрит благословение. Если вы провалитесь, вас ошеломят оглушительный смех повелителя.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Культисты не обязаны быть экспертами в религии, но им нужно знать, как вести себя тайно и проповедовать свои еретические взгляды, не вызывая подозрение местных властей.

Связанные навыки: Знание Улиц, Скрытность.

Взгляд повелителя

Атака культиста

Ваш раболепный зов привлекает внимание к вашим делам, и в случае провала вы рискуете вызвать гнев своего повелителя.

На сцену ♦ Теневой

Малое действие Персональный

Эффект: Если вы совершите в этом ходу атаку и попадёте первым броском атаки, существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон 1к8, а вы получаете 5 временных хитов.

Если этот бросок атаки промахивается, или вы не атакуете в этом ходу, вы до конца своего следующего хода предоставляете всем боевое превосходство и становитесь оглохшим.

Уровень 11: 10 временных хитов.

Уровень 21: 15 временных хитов..

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение 5 уровня

От большинства культистов вас отличает долголетие. Всё это время вас хранила удача, решимость или невероятное благословение, но вы уверены, что это ваш хозяин приглядывает за вами.

Выгода: Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус таланта +1 к Стойкости и Воле.

Умение 10 уровня

Вы уже давно преданы тёмным силам. Ваша фанатичная вера подрывает дух тех, кто находится рядом, особенно если вы разгневайтесь.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Запугивания.

Кроме того, в первом раунде каждой сцены враги получают штраф -2 к броскам атаки по вам.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Приём 2 уровня

Требуется непоколебимая вера для служения вашему покровителю. Эта преданность даёт вам возможность отбрасывать препятствия, завоёвывая победу там, где другие обречены на поражение. Этот талант извлекает силу из вашей фанатичной преданности, но может и ввести в заблуждение, что вы неуязвимы.

Безумная уверенность

Приём культиста 2

Ваш хозяин с вами. Вы не можете подвести его.

На день ♦ Стойка, Теневой

Малое действие Персональный

Эффект: Вы входите в стойку безумной уверенности. Пока вы находитесь в этой стойке, вы предоставляете всем боевое превосходство и получаете бонус таланта +4 к броскам урона.

Приём 6 уровня

Не важно, какой тёмной силе вы служите, ей нужна кровь и души. Главные культисты проводят нечестивые церемонии с приношением в жертву живых. *Ритуальное жертвоприношение* демонстрирует радость вашего повелителя, когда вы досрочно обрываете жизнь другого существа.

Ритуальное жертвоприношение

Приём культиста 6

Предложив тёмному властелину свою последнюю жертву, вы получаете в награду поток чистой силы.

На день ♦ Исцеление, Теневой

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы убиваете существо, не являющееся миньоном.

Эффект: Выберите один из следующих эффектов:

- ♦ Вы используете исцеление.
- ♦ Вы получаете до конца сцены бонус таланта +1 к броскам атаки.
- ♦ Вы получаете до начала своего следующего продолжительного отдыха бонус таланта +5 к проверкам Магии, Подземелий, Природы и Религии.

Приём 10 уровня

Вера не долго способна затуманивать рассудок культиста. В конечном счёте все понимают, какая роль им уготована владыкой. Они — ничто, инструменты, которые используют и выбросят. Более того, нет никакой гарантии, что после смерти их ждёт обещанный рай. Самосохранение становится превыше всего, даже если приходится жертвовать союзниками.

Вынужденная жертва

Приём культиста 10

Разделённая с другим боль превращает провал в успех.

На сцену ♦ Теневой

Не действие Рукопашный 1

Триггер: Вы совершаете бросок атаки, и вам не нравится результат.

Эффект: Вы и цель получаете урон, равный вашему уровню. После этого вы перебрасываете бросок атаки с бонусом таланта +2 и обязуетесь использовать второй результат.

МЕРЗКИЙ УЧЁНЫЙ

«Я не боюсь тьмы. Я познаю её, даже если она познаёт при этом меня».

Некоторые вещи смертным знать не положено. Эти понятия настолько гадки и так непристойны, что познав их, уже вовек не очистишься. Даже боги и дьяволы не касаются такой мерзкой тьмы. Даже демоны замирают перед таким порочным величием.

Но всё это не останавливает некоторых учёных. Их не пугают жуткие понятия и ужасные откровения. Более того, такие учёные осознанно ищут их, стараясь познать.

Чаще всего мерзкий учёный это интеллектуал, ведущий тёмные исследования. Некоторые ищут запретное, чтобы открыть самые тёмные и опасные тайны мира. Другие набираются мерзких знаний из нечестивых текстов, чтобы стать личами, уничтожить бога или найти некий мощный артефакт. Какова бы ни была причина, тьма, которую они исследуют, влияет на их тела и разум, склоняя их на сторону зла. Они отчуждаются от благородства, становясь рабами собственных пороков.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Долгие часы обучения превратили вас в источник тёмных знаний. В конце концов, знание — это самое громадное и самое беспощадное оружие.

Связанные навыки: История, Магия.



СОЗДАНИЕ МЕРЗКОГО УЧЁНОГО

От других учёных вас отделяет стойкий интерес к нечестивому и запретному. Вы изучаете книги с таким тёмным содержанием, что ваш разум может не выдержать. Чем больше усилий вы вкладываете в свои изыскания, тем больше узнаете трюков и техник по обузданию тьмы в полезные, хоть и опасные формы.

Требуемый класс: Нет. Много мерзких учёных владеет магией. Волшебники, барды, колдуны и чародеи могут в процессе карьеры найти зловещий том, который совершит их обещанием силы.

Другие ученики приходят с духовными убеждениями. Служение тёмному богу может привести их к запретным знаниям. Апостол злого божества может найти обрывок рукописи, который побудит его искать утраченное знание, а жрец может обратиться к необычным источникам, чтобы получить больше духовной силы.

Псионические персонажи тоже могут пытаться в тёмном ремесле, особенно если это расширит их сознание и даст им доступ к большим резервам псионической энергии. Тайна новой психической силы может быть в свитке, книге или кристалле.

Требуемая раса: Нет. Мерзкими учёными могут стать персонажи любой расы.

СТАРТОВОЕ УМЕНИЕ

Первое, что вы выяснили, это то, что сила сокрыта в языке Бездны. Самые сумасбродные письмена используют этот мерзкий язык для записи мыслей и понятий, чуждых сознанию смертных. Улучшая владение этим языком, вы получаете возможность развеивать силы творения, дающие врагам тело и жизнь.

Выгода: Вы бегло говорите на языке Бездны.

Кроме того, при взаимодействии со злыми существами вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания, Обмана и Переговоров. Кроме того, вы получаете талант *тёмная речь*.

Тёмная речь

Атака мерзкого учёного

Ваше проклятье на языке Бездны терзает жертву, разрывая её тело и разум.

На сцену ♦ Инструмент, Страх, Теневой

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо, слышащее вас

Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма против Стойкости, Реакции и Воли. Вы совершаете один бросок атаки и сравниваете его со всеми защитами.

Попадание (Стойкость): Цель сбивается с ног.

Попадание (Реакция): Цель до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Попадание (Воля): Вы толкаете цель на расстояние, равное её скорости.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение 5 уровня

Бесчисленные часы изучения нечестивых текстов наполняют ваше сознание эзотерическими знаниями о мире и населяющих его существах. Вы можете использовать эти знания на беду врагам.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам знаний, включая проверки знаний о чудовищах, сделанных с помощью навыков История, Магия, Подземелья и Религия.

Умение 10 уровня

Овладение тёмной магией требует согласия совершать поступки, на которые никогда не решались праведники. Это меняет ваш взгляд на спутников. Это не товарищи по оружию, а инструменты, которые следует использовать, и которыми можно пожертвовать ради подлинного овладения тьмой. Тёмные силы награждают ваше согласие отказаться от союзников потоком энергии, усиливающей вашу тёмную магию.

Выгода: Каждый раз, когда вы используете ближний или зональный атакующий талант, и атакуете им одного или нескольких союзников, вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки для этого таланта.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Приём 2 уровня

Вы получаете тёмное проклятье, превращающее союзника в более полезного слугу. *Порок плоти* вызывает жуткую боль, когда тело жертвы скручивается и потрескивает, а плоть надывается в одних местах и нарастает в других. Боль от трансформации придаёт решимости убивать.

Порок плоти

Приём мерзкого учёного 2

По вашему требованию союзник взывает от боли, а потом перекручивается, становясь машиной для убийств.

На день ♦ Стойка, Теневой

Малое действие Дальнобойный 10

Цель: Один союзник

Эффект: Цель принимает стойку порока плоти. Пока цель находится в этой стойке, она получает бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта +4 к броскам урона, но при этом она замедлена и предоставляет всем боевое превосходство.

Приём 6 уровня

Исследование мерзкой тьмы неизбежно приведёт вас к Бездне. Эта огромная кипящая яма хранит подлинное проявление силы тьмы. *Тень Бездны* позволяет вам вызвать демона и связать его с союзником, которым вы пока не готовы пожертвовать.

Тень Бездны

Приём мерзкого учёного 6

Ваш быстрый и незаметный жест вызывает демона из Бездны, который сливается с союзником, защищая его от стихийной энергии.

На сцену ♦ Теневой

Немедленное прерывание

Ближняя вспышка 5

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством.

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода сопротивляемость 10 к виду (видам) урона, вызвавшего срабатывание. Все смежные с целью существа получают урон 5 того же вида.

ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Получив доступ к многочисленным запретным источникам, вы открываете тайны творения и, соответственно, уничтожения сотворённого. Когда вы используете *мерзкую ликвидацию*, вы подрываете сущность другого существа, чтобы преодолеть его сопротивляемость.

Мерзкая ликвидация

Приём мерзкого учёного 10

Ваше злобное проклятие превращает надёжную защиту врага в его величайшую слабость.

На день ♦ Теневой

Не действие

Особенность

Триггер: Вы попадаете по врагу, имеющему сопротивляемость к виду урона вашей атаки.

Эффект: Враг теряет сопротивляемость, и получает вместо неё уязвимость (спасение оканчивает). Показатель уязвимости равен утерянной сопротивляемости.

ПОРОЧНЫЙ ДВОРЯНИН

«Не позволяй моей репутации портить впечатление, дорогуша. Слухи лгут, это завистливые рассказы врагов, завидующих моей удаче».

В песнях и рассказах знать слышит нравственной, аристократы считаются честными, справедливыми, верными и отважными. Суровая правда в том, что эти хваленые добродетели являются мифом, и всё, что отличает дворян от всех остальных, это обстоятельства рождения. Деньги, земли, привилегии: все эти вещи не гарантируют высоких идеалов и того, что персонаж будет добрым. Более того, чаще всего эти блага создают худших злодеев.

Если массы заглянут за вуаль помпезности и материального благополучия, и увидят дворянина такими, какой он есть, этот несчастный обречён на свержение с пьедестала. В результате аристократия усердно трудится над сохранением иллюзии, чтобы поддерживать хотя бы видимость уважения. Сражаясь со скандалами и слухами, знать сражается за сохранение своего стиля жизни, своё благосостояние и свою жизнь.

Однако несмотря на всю хитрость, некоторые дворяне поддаются искушению и забывают о своём шатком положении. Возможно, это был легкомысленный поступок, возможно, у них не было другого выбора, но что сделано, то сделано. Как не заботиться о репутации, а потерять её можно в одно мгновение. Судьба тех, кто оступился, чья маска была сорвана, позорна и печальна.

СОЗДАНИЕ ПОРОЧНОГО ДВОРЯНИНА

Выбор темы порочного дворянина подразумевает преступление или действие в прошлом, сломавшее вашу репутацию. Падение могла вызвать трусость, продажность, девиантное поведение, жестокость или любой другой порок. Что именно случилось? Обвинения правдивы или были сфабрикованы врагами? Всё ли вы потеряли, или у вас осталось влияние? Что вы сделали, чтобы сбежать от врагов? Что вы собираетесь делать?

Требуемый класс: Нет. Дворянами становятся персонажи любых классов.

Требуемая раса: Нет. Однако Мастер может наложить требования к расе, в зависимости от социальной структуры своей кампании.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Порочные дворяне не тратят время, развлекаясь с элитой общества и своей равней, но всё ещё помнят этикет. А ещё они великолепные лжецы.

Связанные навыки: Обман, Переговоры



СТАРТОВОЕ УМЕНИЕ

Честь нужна глупцам и фантазёрам. Мало кто достигает успеха, остальных же втоптывают в грязь. Вы давно поняли, что высокое положение стало результатом готовности делать то, что нужно было делать. И вы не прочь совершить в бою небольшое предательство, лишь бы расправиться с назойливым врагом.

Грязный поступок

Атака порочного дворянина

Улучив момент, вы толкаете отвлечённого врага на землю, чтобы его атаковал союзник.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство

Атака: Модификатор наивысшей характеристики + 3 против Реакции

Уровень 11: Модификатор наивысшей характеристики + 5

Уровень 21: Модификатор наивысшей характеристики + 7

Попадание: Цель сбивается с ног.

Эффект: Один ваш союзник, смежный с целью, может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение 5 уровня

Слухи разлетаются быстро, и прежде чем вы об этом узнаете, ваши поступки, реальные или вымышленные, опорочат ваше «славное» имя. Вместо того чтобы спасти репутацию, вы принимаете её такой, какая есть. Так вы найдёте союзников в любых обстоятельствах.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Знания Улиц и Обмана.

Умение 10 уровня

Вы разрушили и оборвали жизни стольких, что ваших врагов теперь не сосчитать. Таким образом, вы предпочитаете окружать себя людьми, которые пока не питают к вам отвращения. И для этого вы даёте им повод держать вас в живых.

Выгода: Бонус таланта к проверкам Знания Улиц и Обмана увеличивается до +4.

Кроме того, пока вы не находитесь в раненом состоянии, союзники в пределах 2 клеток от вас, которые видят или слышат вас, получают бонус таланта +1 к спасброскам.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Приём 2 уровня

Те, у кого много трудностей, знают, когда совершать тактическое или стратегическое отступление, а когда нужно бежать без оглядки. Если вопрос стоит о сохранении жизни или конечности, осторожность становится добродетелью. Когда вы используете *позорное отступление*, вы реагируете на провал союзника самым благоразумным образом. Вы убегаете.

Позорное отступление Приём порочного дворянина 2

Падение союзника даёт понять, что пора отступить.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Союзник в пределах 5 клеток от вас теряет сознание.

Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку, а затем перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Вы обязаны окончить это перемещение на расстоянии до этого союзника, большем, чем расстояние до него, на котором вы начали перемещение.

Приём 6 уровня

Из-за преследующих врагов ваши инстинкты выживания обострились так, что вы постоянно ждёте нападения. *Бессовестное предательство* показывает, на что вы готовы, чтобы сохранить свою жизнь.

Бессовестное предательство Приём порочного дворянина 6

Быстрый шаг и лёгкий толчок подставляют союзника под атаку, предназначавшуюся вам.

На сцену ♦ Воинский

Немедленное прерывание

Рукопашный 1

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной или дальнобойной атакой.

Эффект: Вызвавшая срабатывание атака попадает по цели вместо вас. Вызвавший срабатывание враг до конца вашего следующего хода предоставляет вам и цели боевое превосходство.

Приём 10 уровня

Хорошего слугу трудно найти, и печально, если нужно одним таким пожертвовать. Однако какая услуга сравнится с самопожертвованием, способным спасти вашу жизнь?

Сделав прискорбную паузу, вы используете силы союзника, чтобы ободрить себя.

На сцену ✦ **Воинский, Исцеление**

Малое действие **Рукопашный 1**

Цель: Один союзник

Эффект: Цель теряет одно исцеление. Если цель не может потратить исцеление, она получает урон, равный своему показателю исцеления. После этого вы восстанавливаете хиты в количестве, равном своему показателю исцеления.

РАБ АДА

«Я знаю, что находится там, за гранью. Поэтому-то я и посылаю туда тебя, а не иду сам».

Раб ада характеризуется свободной волей. Не важно, было ли это тщательно взвешенное решение, или спонтанный поступок, но раб ада согласился пожертвовать будущим — неким непонятным посмертием — в обмен на некую немедленную выгоду.

Предметом договора может быть что-то простое, вроде богатства. Сундуки с сокровищами, наполненные желанными самоцветами, сулят комфорт при жизни. Сделка может касаться удовлетворения похоти, плотских чувств или материальных благ. Однако чаще всего договариваются о власти. Командование другими опьяняет, так же как способность делать то, что хочется, без страха, без гонений, не заботясь о последствиях.

Всё это большие искушения. Раб ада получает их сразу, а платить нужно гораздо позже, в далёком будущем. Некоторые утверждают, что этим рабам уготована чудовищная судьба, страдания и смерть тысячью смертей от рук самых мерзких существ во Вселенной, богоубийц, называемых дьяволами. Ха, придумают же! А может, последствия не такие ужасные? Никто не знает, что находится в будущем. Из-за того, что желаемое получаешь сразу, а расплата (ещё и гипотетическая) будет не скоро, рабы ада считают такие сделки выгодными.

В конечном счёте раб ада понимает, что сглупил. Желаемое оказывается скоротечным, или портится от его же поступков или обстоятельств. Раб оказывается в худшем положении, чем до сделки. И в этом жалком состоянии открывается подлинный ужас договора, и неминуемая гибель уже нависает как молот над головой. Раб видит свою гибель в тенях, слышит крики душ, горящих в адском пламени, а это лишь предвестники кошмара, которому не будет конца.



После этого существование раба заполняется паникой и ужасом. Главной его целью становятся попытки изменить судьбу. Так дьяволы и получают смертных рабов — пустые сосуды, несущие зло и пороки. Нести зло в мир — вот единственный путь, который видит одуроченный глупец в попытках избежать судьбы, им же принятой.

СОЗДАНИЕ РАБА АДА

Как обычно, при выборе темы следует ответить на несколько вопросов. Какую сделку вы заключили, чтобы стать рабом ада? Как вы вышли на дьявола и что ему пообещали? Почему вы пошли на это? Вы цепляетесь за надежду, что сможете изменить судьбу, или уже отчаялись?

Требуемый класс: Нет. Любой персонаж может стать рабом ада, независимо от класса.

Требуемая раса: Нет. Рабами ада могут стать персонажи любых рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В обмен на подачку, дьяволы требуют, чтобы вы творили зло. Они заставляют вас искушать, развращать и уничтожать. Если вы соглашаетесь, вам дадут проницательность, чтобы чувствовать слабости жертв и лучше понимать искусство обмана.

Связанные навыки: Обман, Проницательность.

СТАРТОВОЕ УМЕНИЕ

Дьяволопоклонники считают, что Мефистофель первым открыл силу адского пламени, когда поджёг душу, разгневавшую его, и поделился этой возможностью со служившими ему смертными. Теперь все архидьяволы могут вооружать своих слуг адским пламенем — разрушительным даром, имеющим слишком высокую цену.

Касание адского пламени

Атака раба ада

Из вашей руки вырывается липкая опаляющая тьма, подчеркнутая в Девяти Адах.

На сцену ♦ Духовный, Некротическая энергия, Огонь
Малое действие Персональный

Эффект: Следующее существо, по которому вы попадаете атакой до конца текущего хода, получает от этой атаки дополнительный урон некротической энергией и огнём 5. Кроме того, вы сдвигаете это существо на 5 клеток. Если вы до конца хода ни по кому не попадёте атакой, вы получаете урон некротической энергией и огнём 5.
Уровень 11: Вы причиняете или получаете урон некротической энергией и огнём 10.
Уровень 21: Вы причиняете или получаете урон некротической энергией и огнём 15.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение 5 уровня

Ваши успехи приносят вам поддержку. Вы получаете особую метку или клеймо на плоть. Это может быть вывернутая наизнанку звезда, чёрная ладонь или руна Небесного языка. Снять её никак нельзя, и все, кто обладают должными знаниями, поймут по ней, что ваша душа принадлежит Девяти Адам.

Выгода: Пока вы не находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус таланта +1 к Стойкости, Реакции и Воле. Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете штраф –1 к этим же защитам.

Умение 10 уровня

Сила, дарованная адским покровителем, гарантирует вам место в Девяти Адах. С ростом вашей безнравственности дьяволы всё больше и больше предвкушают, как они заполучат вашу душу. Когда вы находитесь на грани жизни и смерти, из вас вырывается вспышка адского пламени, предзнаменующая вашу судьбу.

Выгода: В каждом ходу первый раз, когда ваши хиты опускаются ниже 1, все смежные с вами существа получают урон некротической энергией и огнём, равный 2 + ваш уровень.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Приём 2 уровня

Вы — смертный посредник, которому поручено собирать души у других смертных и передавать их своим жадным владыкам. *Нечестивое искушение* даёт вам возможность выделить одного врага и обречь его на быструю смерть. Помогающие вам союзники получают награду; те, кто подведут вас, почувствуют жало вашего презрения.

Нечестивое искушение

Приём раба ада 2

Огненная руна появляется над головой цели, искушая всех, кто видит её, уничтожить выбранного вами.

На сцену ♦ Духовный, Огонь

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Одно существо во вспышке, которое вы видите

Эффект: До конца вашего следующего хода первое существо, которое попадёт по цели, получает временные хиты в количестве, равном 3 + половина вашего уровня, а первое существо, промахнувшееся по цели, получает урон огнём 1к10.

Приём 6 уровня

Вы быстро понимаете, что дьяволам всё равно, будете вы жить или умрёте. Живым вы продвигаете зло; после смерти ваша душа отправится в огненные ямы. А побеждают в любом случае дьяволы. Вам же пока больше нравится первый вариант, и вы продолжаете всеми силами избегать вечных мук.

Шаг адского пламени

Приём раба ада 6

Жирные чёрные облака скрывают ваше отступление, наполняя воздух серной вонью.

На сцену ♦ Духовный, Зона, Телепортация

Действие движения Ближняя вспышка 1

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Эта зона слабо ограничивает местность, и, находясь в ней, существа получают уязвимость к огню 5. Кроме того, вы телепортируетесь на 5 клеток.

Приём 10 уровня

К этому моменту дьяволы начинают ценить вашу жизнь. Вы доказали, что можете распространять зло. Дьяволы предлагают вам новые стимулы для служения им, одаривая здоровьем или магической силой. Однако для получения этих даров вы должны преподнести душу.

Ловец душ

Приём раба ада 10

Вы преподносите душу живого врага Девяти Адам и получаете награду за это тёмное деяние.

На день ♦ Духовный, Исцеление

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы убиваете существо, не являющееся миньоном.

Эффект: Выберите один из следующих эффектов:

- ♦ Вы используете одно исцеление.
- ♦ Вы восстанавливаете использованный атакующий талант на сцену.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

«Не сторонись зла в своей душе. Прими его».

—Вельзевул, Повелитель Мух

Приняв зло, вы идёте тёмной и опасной дорогой к величию. Из-за трудностей, которые вам обязательно встретятся, вы можете испытать искушение стать демонологом, идолом тьмы, кровожадным берсерком, наёмным убийцей или повелителем паразитов. И что бы вы ни выбрали, вы продолжите путь тёмной силы.

ДЕМОНОЛОГ

«Я покорил силу Бездны. Подчинись, демон!»

Требование: Любой магический класс

Мы не боимся того, что контролируем, и навредить нам может лишь то, что не подчиняется нам. Будучи демонологом, вы знаете это как никто другой. Когда вы смотрите в глубины Бездны, вы не сомневаетесь, что сможете подчинить её себе — пусть даже по одному демону за раз.

Вы никогда не боялись заниматься тёмными вещами, служащими вашим амбициям. Чем больше вы смотрите во тьму, тем больше понимаете, что секрет огромной силы сокрыт в Бездне.

Своими занятиями вы привлекли внимание мелкого демона — мерзкого квазита. Беседы с этим спутником расширили ваше сознание новыми возможностями. В то же время эти занятия постепенно снимают поставленные вами же ограничения. Чем больше вы узнаете от квазита, тем большую силу вы контролируете. Таким образом, вы даже не думаете, что что-то может пойти не так.

УРОВЕНЬ 11: ДЕМОНИЧЕСКИЙ СПУТНИК

Вы заключили сделку с Бездной и призвали мелкого демона, называемого квазитом. Это существо обязано помогать вам в работе и служить спутником в приключениях.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ СПУТНИК

Ваш демонический спутник беспрекословно выполняет ваши команды, пока вы находитесь в сознании. Наложённые вами оковы позволяют общаться с квазитом, чтобы была возможность вести общие дела.

Выгода: Вы получаете в спутники квазита. Квазит является союзником вам, но не вашим союзником.

Вы можете общаться с квазитом телепатически, пока он находится в пределах 20 клеток от вас. Для этого вам не нужна ни линия обзора, ни линия воздействия.

Уровень вашего квазита равен вашему уровню, и его хиты, защиты и атаки зависят от вашего уровня, как указано в его блоке характеристик.

Квазит использует ваши исцеления. Каждый раз, когда эффект требует, чтобы квазит потратил исцеление, это исцеление берётся у вас. Когда вы используете второе дыхание, ваш квазит тоже восстанавливает хиты в количестве, равном вашему значению исцеле-



ния. В конце привала ваш квазит восстанавливает все хиты.

Если вы умираете или хиты вашего квазита опускаются ниже 1, он исчезает. У вас есть два способа вернуть его назад:

- ♦ **Малое действие:** Вы тратите малое действие и теряете одно исцеление. После этого ваш квазит появляется в вашем пространстве с хитами, равными вашему значению исцеления.
- ♦ **Привал или продолжительный отдых:** В конце отдыха вы тратите одно исцеление. Ваш квазит появляется в вашем пространстве с полными хитами.

ДЕЙСТВИЯ КВАЗИТА

Будучи существом, находящимся под вашим контролем, ваш квазит ждёт от вас приказов, пока вы находитесь в пределах 20 клеток от него. Вы тратите действия, а он их выполняет, и во время сцены его инициатива равна вашей.

Стандартные действия: Для совершения стандартного действия нужно, чтобы вы потратили на это стандартное действие и отдали приказ квазиту.

Действия движения: Каждый раз, когда вы совершаете действие движения, ваш квазит тоже может совершить действие движения. В качестве альтернативы, вы можете остаться на месте, но действием движения приказывать квазиту одному совершить действие движения.

Малые действия: Для совершения малого действия нужно, чтобы вы потратили на это малое действие и приказали квазиту его выполнить.

Свободные действия: Ваш квазит может совершать свободные действия сам, вам не нужно тратить на это действие.

Действия по условию: Квазит может совершить действие по условию только если вы сами потратите такое же действие на то, чтобы приказывать ему сделать это. Например, если смежный с вашим квазитом враг провоцирует от него атаку, вы должны совершить спровоцированное действие, чтобы квазит совершил атаку.

Независимые действия квазита: Ваш квазит служит вам против своей воли. Если вы находитесь в ситуации, когда не можете отдавать квазиту приказы, например, если вы потеряли сознание, стали ошеломлённым, доминируемым, или оказались более чем в 20 клетках от него, он начинает действовать под управлением Мастера в качестве вашего врага. Когда вы сможете снова отдавать команды, квазит вновь перейдёт под ваш контроль.

Действующий независимо квазит может совершать в свой ход стандартные, малые действия и действия движения. Он также может совершать спровоцированные и свободные действия, но не может совершать немедленные действия.

КВАЗИТ

Квазит — это омерзительное существо с десятком сантиметров ростом. Оно худое до изнеможения, но ловко перемещается на тоненьких ножках. Когда оно говорит, голос у него шепчущий и дребезжащий, и слышится как будто со всех сторон сразу.



Квазит спутник

Крошечный стихийный гуманоид (демон)

Хиты ваше значение ранения **Инициатива** равна вашей КД 15, **Стойкость** 11, **Внимательность** равна вашей +2 **Реакция** 13, **Воля** 15 (добавьте свой уровень ко всем защитам) **Скорость** 8 **Тёмное зрение**

Особенности

☼ **Влияние искусителя** ♦ **Аура** 1

Враги в ауре получают штраф −2 к спасброскам.

Стандартные действия

⬇ **Укус** (яд) ♦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 0 (одно существо); ваш уровень + 5 против КД

Попадание: Урон 1к6 + ваш модификатор Интеллекта + ваш модификатор Харизмы, плюс урон ядом 1к6.

Невидимость (иллюзия) ♦ **Неограниченный**

Эффект: Квазит становится невидимым до тех пор, пока не совершит бросок атаки.

Малые действия

Демонические знания ♦ **На сцену**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к следующей проверке Истории, Магии или Религии, совершённой до конца вашего следующего хода.

Действия по условию

✂ **Мстительное искушение** (очарование) ♦ **На сцену**

Триггер: Враг, находящийся в пределах 5 клеток от квазита, атакует вас.

Атака (немедленный ответ): Дальнобойный 5 (вызвавший срабатывание враг); ваш уровень + 3 против Воли

Попадание: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Этот эффект также оканчивается, если цель совершает атаку по одному из своих союзников.

Сил 8

Лов 21

Мдр 14

Тел 11

Инт 10

Хар 16

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий

УРОВЕНЬ 11: ДЕМОНИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вас наполняет сила Бездны. Когда вы действуете через силу, вокруг вас закручивается тьма, помогающая выдержать вражеские атаки.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, выберите звук, кислоту, огонь, холод или электричество. Все смежные с вами существа получают 5 единиц урона выбранного вида, а вы получаете до конца сцены сопротивляемость 10 к этому виду урона.

УРОВЕНЬ 11: ДЕМОНИЧЕСКАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

Вы можете использовать против врагов сущность демонов. Существо, находящееся под вашей *демонической одержимостью*, становится бледным. Вокруг его глаз появляются тёмные круги, а на теле — нечестивые руны.

Демоническая одержимость Атака Демонолога 11

Вы связываете с душой врага демона и подчиняете его своей воле.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Очарование**

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Один враг, смежный с вашим квазитом-спутником

Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное её скорости. После этого цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по выбранному вами существу. Цель обладает для этой атаки боевым превосходством и бонусом таланта +4 к броску урона. Если атака промахируется, атакующий становится изумлённым до конца своего следующего хода.

УРОВЕНЬ 12: ЛИШАЮЩИЙ МУЖЕСТВА ВЗГЛЯД

Вы так часто смотрели во тьму, что она изменила вас. Противостоящие вам враги видят в ваших глазах отражение Бездны.

Лишающий мужества взгляд Приём Демонолога 12

Вы поворачиваетесь в сторону врага и направляете на него тяжёлый взгляд.

На сцену ♦ **Магический, Страх**

Немедленное прерывание

Ближняя вспышка 3

Триггер: Видящий вас враг попадает по вам, находясь в пределах 3 клеток от вас.

Цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке

Эффект: Цель получает штраф –4 к броску этой атаки и до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

УРОВЕНЬ 16: ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПРИЗЫВ

Призываемые вами существа приходят из Бездны. Даже если это не демоны, они разделяют их характеристики.

Выгода: Ваш квазит-спутник и все призываемые вами существа получают бонус таланта +2 к броскам урона. Кроме того, эти существа получают сопротивляемость 5 к одному из следующих видов урона (выберите при появлении существа): звук, кислота, огонь, холод или электричество.

УРОВЕНЬ 20: ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОРДЫ

Тьма окончательно поглощает вас, когда вы узнаете, как проводить демонов в другие миры. Талант *демонические орды* разрывает ткань мироздания, чтобы толпа ордалингов могла прийти и разорвать врагов в клочья.

Демонические орды

Атака Демонолога 20

Вы проделываете дыру в реальности, приглашая толпу мелких демонов разорвать, искушать и растерзать врагов.

На день ♦ **Зона, Инструмент, Магический**

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта или Харизмы, и цель сбивается с ног.

Промех: Половина урона.

Эффект: Волна создаёт зону, существующую до конца сцены. Пока зона существует, вы можете стандартным действием причинить всем существам, находящимся в ней, урон 5 + модификатор вашего Интеллекта или Харизмы и сбить их с ног. Если существо уже лежало ничком, оно получает дополнительный урон 5.

ИДОЛ ТЬМЫ

«Дорога, по которой я иду, ведёт во тьму. Осмелишься ли ты последовать за мной?»

Требование: Паладин или жрец, злое мировоззрение

Вы давно приняли тёмную сторону духовной магии, и теперь готовы погрузиться в запретное глубже, чтобы полностью принять силу тёмной части вселенной. Это тёмное ремесло предлагают изучать только тем, кто действительно совершает зло. Своими мерзкими деяниями и пороками в душе вы доказали, что достойны.

Занятие оккультными таинствами откладывает тяжёлый отпечаток на тело, разум и душу. Для овладения этой магией вы должны вырезать в своей плоти нечестивые знаки. Для понимания ритуалов вы должны довести сознание до грани с безумием. Для того чтобы подготовить душу, вы должны смаковать каждый свой злой поступок.

Там, где паладины сражаются за честь, добро и порядок, идолы тьмы предают, искушают и потворствуют своим желаниям. Они убивают ради забавы. Они калечат ради страданий жертвы. Они никогда не отказываются потешить своё тщеславие и не отказываются от власти, пусть даже временной — они-то знают, что после смерти их ждёт лишь полная аннигиляция.

УРОВЕНЬ 11: УСТОЙЧИВОСТЬ К ВРЕДУ

Из-за постоянного общения со злом вы привыкли к его пагубному влиянию. Вы научились противостоять слабым ядам, воздействию нежити и мерзким болезням, томящимся во мраке.

Выгода: Вы получаете сопротивляемость 10 некротической энергии и сопротивляемость ядам 10. Вы также получаете иммунитет к болезням, уровень которых не превышает ваш уровень.

УРОВЕНЬ 11: ДЕЙСТВИЕ МЕРЗКОЙ ТЬМЫ

Ваши пороки — ваше оружие. В случае нужды вы можете создать густое облако, которое жжёт врагам глаза, а вас просто скрывает.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете частичный покров от врагов, пока они смежны с вами, и бонус таланта +4 к броскам урона. Если вы находитесь в состоянии ранения, покров становится полным. В любом случае, все эти преимущества длятся до конца вашего следующего хода.

УРОВЕНЬ 11: ИСТОЧНИК ОТЧАЯНИЯ

Будучи защитником зла, вы несёте в мир страдания и отчаяние. В сражении сразу с несколькими врагами вы совершаете дикую атаку, демонстрирующую всю глубину вашего грехопадения.

Источник отчаяния

Атака Идола тьмы 11

Вы вздымаете оружие над головой и предрекаете врагам гибель. Они трепещут от страха, а вы становитесь сильнее.

На сцену ♦ Духовный, Оружие, Страх

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки и всем защитам.

Эффект: Вы можете либо совершить сбросок с бонусом таланта, равным количеству врагов, по которым вы попали этой атакой, либо получить до начала своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Силы.

УРОВЕНЬ 12: НЕЧЕСТИВАЯ АУРА

Зло ценит ваше служение, и дарит уверенность, которая поможет отогнать врагов прочь или заставит их бояться.



Нечестивая аура

Приём Идола тьмы 12

Вы шепчете молитву, прося о защите. Зло внутри вас разрастается, пока уже никто не сможет выдерживать ваше присутствие.

На день ♦ Аура, Духовный, Страх

Малое действие Персональный

Эффект: Вы активируете ауру 1, которая существует до конца сцены. Каждый раз, когда существа оканчивают ход в этой ауре, вы можете спровоцированным действием толкнуть их на 1 клетку.

УРОВЕНЬ 16: ВЕДОМЫЙ СМЕРТЬЮ

Вами руководит смерть. На смерть существ вы реагируете внезапным рывком, подпитываемым страхом отлетающей души.

Выгода: Один раз в раунд, когда хиты существа, находящегося в пределах 5 клеток от вас, опускаются ниже 1, вы можете свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

УРОВЕНЬ 20: ТЁМНАЯ НОША

Вы так долго несли ношу своего порока, что практически ощущаете, как она давит вашу душу.

Тёмная ноша

Атака Идола тьмы 20

Когда враг сгибается от боли, зло, находящееся внутри вас, выходит наружу и причиняет муку всем вокруг.

На день ♦ Духовный, Некротическая энергия, Оружие, Психическая энергия

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы.

Промак: Половина урона.

Эффект: Все смежные с вами существа кроме цели получают продолжительный урон некротической и психической энергией 10 (спасение оканчивает). В начале каждого своего хода вы можете сдвинуть всех существ, получающих этот продолжительный урон, на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

КРОВОЖАДНЫЙ БЕРСЕРК

«Бить! Бить! УБИВАТЬ!!!»

Требование: Воин, злое мировоззрение

Вы прошли несметное число сражений, и каждое было соревнованием по определению сильнейшего, того, кто достоин мантии чемпиона. Вы выжили благодаря грубой силе, скорости и стойкости, но вы всегда чувствовали что-то иное, что-то действительно чудовищное, угрожающее вырваться наружу в пылу сражения. В один прекрасный момент вы стали ещё сильнее, и тогда появился монстр. Он сломил ваше самообладание и превратил вас в яростного убийцу. Исчезло изящество, планирование и сдержанность. Осталась лишь невыразимая жажда крови и жуткая возможность эту кровь пускать.

Воины — выдающиеся знатоки оружия и самообладания в отчаянных ситуациях. Каждый воитель должен как-то управляться с гневом в сражении, чтобы не попасть под его влияние. Поддаться гневу — значит умереть, подставившись под оружие врага. Однако некоторые воины полностью отдаются своему гневу, превращая ненависть в защиту и усиливая удары яростью.

УРОВЕНЬ 11: КРОВОЖАДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Ваша жажда крови ставит вас на грань безумия. Вы с трудом находите самообладание, чтобы не перерезать всех вокруг. Когда вы начинаете действовать через силу, ваша ненависть вырывается наружу и бросает вас навстречу следующему врагу.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на использование атакующего таланта, ваши атаки в броске получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к броску атаки и бонус таланта +4 к броскам урона.

УРОВЕНЬ 11: НЕОСТАНОВИМЫЙ УБИЙЦА

Вы являетесь воплощением насилия, разрушительной машиной для убийств. Вы не останавливаетесь и не сдаётесь. Благодаря выдающейся силе воли вы можете игнорировать состояния, которые способны замедлить других воителей.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к спасброскам от состояний, которые вас доминируют, изумляют, обездвиживают, ошеломляют или удерживают.

УРОВЕНЬ 11: КАЛЕЧАЩИЙ УДАР

Перемещаясь по полю боя, вы оставляете за собой изуродованные трупы, карая так глупцов, осмелившихся встать на вашем пути.



Калечащий удар

Атака Кровожадного берсерка 11

Ваш жестокий удар причиняет ужасную рану, которая повергает врага в шок и ужас.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Не действие **Особенность**

Триггер: Вы попадаете по врагу стандартной рукопашной атакой, используя оружие.

Эффект: Враг получает от этой атаки дополнительный урон 1[Or], и становится изумлённым до конца вашего следующего хода.

УРОВЕНЬ 12: ПЕНА У РТА

Только самые смелые и самые глупые враги отваживаются сразиться с вами. Если этот неудачник сможет вас ранить, он разбудит ураган из боли. Когда вы используете этот талант, у вас на губах выступает пена или же вы кусаете свой щит, предвкушая следующую возможность нанести удар.

Пена у рта

Приём Кровожадного берсерка 12

Боль ломает последние оковы, сдерживавшие вас, толкая вперёд — резать врагов.

На сцену ♦ Воинский

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Враг делает вас раненым атакой.

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном 10 + ваш модификатор Силы. Кроме того, вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над вызвавшим срабатывание врагом.

УРОВЕНЬ 16: АГРЕССИЯ ОТ РАНЕНИЯ

Чем сильнее боль, тем большую угрозу вы представляете на поле боя. Ранения увеличивают вашу силу, превращая дикие атаки в потенциально смертельные удары.

Выгода: Пока вы находитесь в состоянии ранения, вы получаете бонус +1 к броскам атаки рукопашным оружием, и ваши атаки рукопашным оружием могут совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

УРОВЕНЬ 20: МАНИАКАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ

Ваша ненависть и гнев вошли в легенды. Наступает такой миг, когда вы прекращаете сдерживать свои тёмные эмоции и начинаете просто прорубаться через толпу врагов. В этом состоянии вы не отличите союзника от врага — все окружающие становятся лишь топливом для печи вашего гнева.

Маниакальная ярость

Атака Кровожадного берсерка 20

Ваш неистовый гнев превращает вас в ураган разрушений. Вы вновь и вновь атакуете всех, кто стоит рядом.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: Вы принимаете стойку маниакальной ярости. Пока вы находитесь в этой стойке, ваши неограниченные атаки, использующие рукопашное оружие, причиняют дополнительный урон 1[Or], и когда какие-либо существа заканчивают ход смежными с вами, вы обязаны свободным действием совершать по ним стандартную рукопашную атаку.

НАЁМНЫЙ УБИЙЦА

«У меня письмо для тебя».

Требование: Злое мировоззрение, тренированная Скрытность

Любой может убить при правильных обстоятельствах. В каждом городе есть сотни людей, согласных и способных убить при должной мотивации. Однако от других потенциальных убийц вас отличает профессионализм. Это не тьма в сердце, и не религиозный фанатизм сбили вас с толку. Вы разбираетесь в своём ремесле, и делаете его хорошо, без возражений и оплошностей. А в результате наниматели постоянно пользуются вашими услугами.

Наёмными убийцами становятся самые разнообразные плуты и ассасины, потому что так они получают благодаря своим дарованиям и наклонностям стабильный источник дохода. Разбойники из других классов тоже принимают эту профессию, если не будет возражать их совесть.



УРОВЕНЬ 11: ДЕЙСТВИЕ УБИЙЦЫ

Ваше невероятное проворство создаёт возможности для нанесения удара, которых не было за мгновение до этого.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на использование атакующего таланта, все смежные враги до конца вашего следующего хода предоставляют вам боевое превосходство.

УРОВЕНЬ 11: АГРЕССИЯ УБИЙЦЫ

Вы тщательно выбираете момент для нанесения удара, а ударяя, делаете это с потрясающей скоростью и меткостью.

Выгода: Каждый раз, когда вы в первом ходу сцены попадаете по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство, вы причиняете этому врагу дополнительный урон 1к6.

УРОВЕНЬ 11: ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА

Вы не обычный убийца. Вы устраняете особые цели по конкретным причинам. Когда вы используете *выполнение контракта*, вы опознаёте цель и бросаете на её уничтожение все ресурсы.

Выполнение контракта Атака Наёмного убийцы 11

Выделение одного врага гарантирует, что ваши атаки попадут с желанной меткостью, и вы получите обещанную награду.

На сцену ♦ Воинский

Не действие **Особенность**

Триггер: Используя неограниченный атакующий талант, вы совершаете бросок атаки по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +3 к броску атаки, и если эта атака попадает, этот враг получает дополнительный урон 2к8. Если эта атака делает этого врага раненым или опускает его хиты до 0, вы получаете временные хиты в количестве, равном 3 + половина вашего уровня.

УРОВЕНЬ 12: СЛЕДУЮЩИЙ НА УБИЙСТВО

Если вы выбрали цель, вы неумолимы. Только ваша смерть может помешать вам выполнить задание.

Следующий на убийство Приём Наёмного убийцы 12

Вы выбираете цель и атакуете её, пока она не умрёт.

На день ♦ Воинский

Малое действие **Персональный**

Эффект: Выберите одного врага, которого видите в пределах 5 клеток от себя. Вы получаете до конца сцены боевое превосходство над этим врагом и штраф –2 к броскам атаки по другим существам, пока хиты этого не опустятся до 0. Кроме того, каждый раз, когда этот враг в свой ход перемещается более чем на 2 клетки, вы можете свободным действием совершить шаг на 2 клетки.

УРОВЕНЬ 16: СКРЫТАЯ УГРОЗА

Вы привыкли скрываться в тенях, терпеливо выжидая идеальный момент для нападения.

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки по врагам, от которых вы скрыты.

Кроме того, вы можете использовать *выполнение контракта* два раза за сцену, но лишь один раз за ход.

УРОВЕНЬ 20: ГАРАНТИРОВАННАЯ СМЕРТЬ

Осмотрев цель, которую вы собираетесь убить, вы понимаете, как усугубить её раны.

Гарантированная смерть Атака Наёмного убийцы 20

Жестокая атака из укрытия даёт вам шанс уничтожить цель одним ударом.

На день ♦ Воинский

Не действие Особенность

Триггер: Вы попадаете неограниченным атакующим талантом по врагу, находящемуся в раненом состоянии, от которого вы скрыты.

Эффект: Вызванная срабатывание атака причиняет этому врагу дополнительный урон 5к8, и он до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПАЗАРИТОВ

«Тише! Слышишь их? Чувствуешь их? Мои дети повсюду, и они страстно хотят полакомиться твоей плотью».

Требование: Друид, злое мировоззрение

Ваш долгий интерес к низшим существам дал вам власть над ними. Эту связь вы укрепили, впусив паразитов в своё тело, чтобы они жили в ваших внутренностях и пили ваши соки. Взамен щёлкающие и юркие существа подчиняются вам, одалживая свою силу на ваши тёмные дела.

Эти паразиты реагируют каждый раз, когда вы используете первородную магию. Чем больше вы к ним привыкаете, тем больше понимаете, как можно их использовать в своих целях. Однако ваше тело от этого страдает, и на нём видны признаки заражения.

УРОВЕНЬ 11: ДЕЙСТВИЕ ПАЗАРИТА

Вы стали прибежищем для множества мелких насекомых. Когда вы действуете через силу, они вылезают из вашего тела жуткой шевелящейся массой.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все смежные с вами враги получают урон ядом, равный вашему модификатору Мудрости, а вы и все смежные с вами союзники получаете до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам.

УРОВЕНЬ 11: ДРУГ ПАЗАРИТОВ

Вы становитесь близки с паразитами и разного рода падальщиками. Вы не против их присутствия, и можете легко переносить их укусы.



Выгода: Вы получаете сопротивляемость яду 10. На 21 уровне эта сопротивляемость увеличивается до 15.

УРОВЕНЬ 11: ВЫЛУПЛЕНИЕ КОКОНОВ

Это ужасное колдовство заражает врагов личинками, которые быстро растут и становятся назойливыми чёрными мухами.

Вылупление коконов Атака Повелителя паразитов 11

Ваши враги приходят в ужас, когда из их тел вылезают извивающиеся личинки, которые тут же превращаются в кусачих мух.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и вы можете сдвинуть цель на 2 клетки.

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели предоставляют всем боевое превосходство и получают уязвимость 5 ко всем видам урона.

УРОВЕНЬ 12: КОЛЛЕКТИВНОЕ СОЗНАНИЕ

С помощью первородной магии вы можете объединить сознания союзников. Ваш отряд станет единым ульем, как будто обладающим единым сознанием.

Коллективное сознание Приём Повелителя паразитов 12

Ваше сознание червём проникает в разумы союзников. Теперь все вы будете сражаться за общее дело.

На день ♦ Первородный

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца сцены все цели могут общаться телепатически со всеми остальными целями, находящимися в пределах 20 клеток. Кроме того, враги не могут получить боевое превосходство за окружение этих целей, а вы можете действием движения сдвигать на 10 клеток одну другую цель на 5 клеток.

УРОВЕНЬ 16: КРЫЛЬЯ РОЯ

Когда вы обращаетесь к первородной магии, населяющие вас паразиты отпускают крылья и переносят вас туда, куда пожелаете.

Выгода: Каждый раз, когда вы используете первородный атакующий талант на сцену или на день, вы получаете до конца своего следующего хода скорость полёта 6.

УРОВЕНЬ 20: ИЗ ОДНОГО ВО МНОГИХ

С помощью первородной магии вы сливаетесь со своими насекомыми, смешивая свою и их сущности, дабы запугать врагов.

Из одного во многих Атака Повелителя паразитов 20

Ваше тело разлетается на облако голодных насекомых. Они сжирают всё, что встретится им на пути.

На день ♦ Первородный, Превращение

Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете облик роя паразитов до конца сцены или пока вы не окончите его малым действием. Находясь в этом облике, вы можете занимать одно пространство с другими существами; враги могут входить в ваше пространство, которое является для них труднопроходимым; вас нельзя тянуть, толкать и сдвигать рукопашными и дальнебойными атаками; и вы можете неограниченно использовать вторичный талант:

Вторичный талант (Первородный, Яд)

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно или два существа

Эффект: Все цели получают продолжительный урон ядом 20 (спасение оканчивает). После этого вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости. Каждый раз, когда цель получает этот продолжительный урон, вы можете свободным действием сдвинуть её на 1 клетку.

ЭПИЧЕСКОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

«Я привыкла спать с этой книгой под подушкой. С ней мне снились самые чудные кошмары! А потом я дала её дочке, и эта мелкая мразь её потеряла».

—Баба Яга

На рассвете вашей карьеры вся ваша сущность пропитана злом. Вы воплощаете всё едкое, мерзкое и ужасное. Эпическое предназначение «воплощение зла» демонстрирует вашу тёмную природу.

ВОПЛОЩЕНИЕ ЗЛА

«Меня не остановит. Я стою на грани бессмертия. Мир навсегда запомнит моё имя и мои деяния!»

Требование: 21 уровень, злое мировоззрение

Для того чтобы достичь своей судьбы, вам пришлось пройти самыми тёмными тенями. Вы жертвовали спутниками, предавали союзников и совершали поступки настолько же гадкие, насколько легендарные. Вы уже прошли стадию искушения, а также шагнули за вуаль развращения, и так открыли истинное зло. И теперь вы наслаждаетесь жуткой славой подлинного бесчестия.

Теперь уже неважно, почему вы отправились во тьму. Прошлое ничтожно. Теперь важно то, что вы заняли своё место во вселенной или же уничтожили его в процессе. Вам предназначено стать одним из величайших антигероев, вырезав своё имя в анналах истории кровью и смертями. Теперь вы ищете, для чего были рождены, ищете то, что вам нужно совершить. Вы это поняли, и теперь вас ничто не остановит.

БЕССМЕРТИЕ

Вам суждено не совершить великое творение, не стать богом, и не создать свою страну. Вам суждено стать частью истории, кошмаром во плоти, который будет пытать много грядущих поколений. Ваша цель настолько ужасна, что самые тёмные боги не отважились бы пойти на такое. Ваша цель — абсолютное зло, и если оно воплотится, мир навсегда изменится, и, несомненно, в худшую сторону. Когда вы выбираете это эпическое предназначение, у вас должна быть некая идея о грандиозном злом исходе событий, которого вы добиваетесь. Обсудите эту идею с Мастером, чтобы он разработал отдельные цели, ведущие к осуществлению вашего предназначения.

УРОВЕНЬ 21: УВЕЛИЧЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы можете быть бездушным мясником, хитрым приспособленцем, злобным членом культа демонов или порочным заклинателем, практикующим самое тёмное ремесло. Кем бы вы ни были, ваши характеристики улучшаются, чтобы все видели значимость вашей угрозы.

Выгода: Вы увеличиваете две разные характеристики на 2.

УРОВЕНЬ 24: ЭПИЧЕСКОЕ ЗЛО

Вашиими атаками руководит мерзкая тьма. Каждое наложенное вами заклинание, каждый взмах вашего оружия оставляют врагов кричащими от боли калекками. Творимое вами зло какое-то время остаётся в изуродованных трупах врагов.

Выгода: Когда вы убиваете атакой существо, его пространство становится зоной, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне или будучи смежными с ней, все ваши враги получают штраф –2 к броскам атаки и предоставляют всем боевое превосходство.

УРОВЕНЬ 26: МЕРЗКОЕ ВОССОЕДИНЕНИЕ

Вы не можете оплошать. Даже если вы захотите кануть в забвение, тёмная сторона, одолжившая вам силу, не даст вам это сделать. Если вы побеждены, ваше тело распадается на противную слизь или массу ползающих паразитов. Через мгновение вы возвращаетесь и продолжаете своё жуткое дело.

Мерзкое воссоединение Приём воплощения зла 26

Тёмная сила не позволяет вам умереть сейчас, когда вы так близки к достижению своей цели.

На день ♦ **Исцеление**

Не действие **Персональный**

Триггер: Ваши хиты опускаются ниже 1.

Эффект: Вы восстанавливаете хиты в количестве, равном вашему значению исцеления, и исчезаете из игры. В начале своего следующего хода вы возвращаетесь в игру в свободном пространстве в пределах 10 клеток от занимаемого вами в последний раз пространства.

УРОВЕНЬ 30: ПОБЕДА ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

У ваших союзников есть предназначение. Они существуют, чтобы помочь вам исполнить свою судьбу. Они представляют собой сосуды, из которых вы можете брать столько энергии, сколько вам захочется. Когда вы используете этот талант, вы ослабляете союзника, но зато обрекаете одного врага на ужасные последствия.

Победа любой ценой Приём воплощения зла 30

Вы жертвуете союзником ради быстрой и уверенной победы.

На день

Не действие **Ближняя вспышка** 5

Триггер: Вы попадаете по врагу неограниченным атакующим талантом или атакующим талантом на сцену.

Эффект: Цель получает урон, равный своему значению ранения, а ваше попадание становится критическим.



ЧЕРТЫ

«Эй, а где глава про меня?! Здравствуйте, я демоническая повелительница, ставшая богиней! Кто, во имя Девяти Адов, вообще написал эту книгу?»

—Лолт, Демоническая Королева Пауков

Хоть эти черты и предназначены для злых персонажей, их могут брать любые искатели приключений, выполняющие требования.

ЧЕРТЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Описанные ниже черты разбиты на категории. Это помогает выбрать те, что подходят для вашего персонажа. Другие черты, разбитые на категории, встречаются в книгах *Heroes of the Fallen Lands* и *Heroes of the Forgotten Kingdoms*.

Выдающаяся выносливость

Черты этой категории позволяют сопротивляться определённым видам урона и быстрее восстанавливаться после ранений.

ЧЕРТА ВЫДАЮЩЕЙСЯ ВЫНОСЛИВОСТИ

Предательство тела

ЧЕРТЫ ДУХОВНОГО СЛУЖЕНИЯ

Эти черты указывают ваше преданное служение одному из богов, которому вы отвели центральную роль в своей жизни. Вы можете быть священником или крестоносцем, а можете просто иметь сильные религиозные убеждения.

ЧЕРТЫ ДУХОВНОГО СЛУЖЕНИЯ

Сторонник Безумия	Сторонник Обмана
Сторонник Войны	Сторонник Разрушения
Сторонник Мести	Сторонник Мук
Сторонник Тирании	Сторонник Тьмы

ДУХОВНЫЕ ЧЕРТЫ

Жрецы и некоторые другие искатели приключений могут пользоваться духовной энергией. В дополнение к духовным талантам, выдаваемым этим классам, эти персонажи могут пользоваться этой силой так, чтобы было видно их служение и ответную реакцию божества.

ДУХОВНЫЕ ЧЕРТЫ

Огненный Приказ Асмодея	Тёмное Благословение Зехира
Поучительная Хитрость Бейна	Жестокая Жертва Лолт
Последний Приказ Векны	Злобная Месть Тиамат
Боевая Ярость Груумша	Сковывающие Цепи Торога

ТВЁРДАЯ СИЛА ВОЛИ

Черты этой категории отражают сосредоточенность, дисциплину и неукротимое сознание.

ЧЕРТА ТВЁРДОЙ СИЛЫ ВОЛИ

Злобное Непокорство

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ ГРУУМША [ДУХОВНАЯ]

Будучи последователем Груумша, вы можете заражать союзников его кровожадностью и побуждать их к совершению безрассудного насилия.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Груумшу

Выгода: Вы получаете талант *боевая ярость Груумша*.

Боевая ярость Груумша

Атака черты

Жестокий успех союзника получает награду от Груумша. Вы обращаетесь к духовной силе, чтобы воодушевить этого союзника на ещё большее насилие.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный Свободное действие** Ближняя вспышка 3

Триггер: Союзник в пределах 3 клеток от вас опускает хиты существа ниже 1.

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель может совершить свободным действием атаку в броске или стандартную атаку. Кроме того, цель до конца своего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ЖЕСТОКАЯ ЖЕРТВА ЛОЛТ [ДУХОВНАЯ]

Если вы подставите под атаку врага своего союзника, Лолт наградит вас потоком духовной энергии.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Лолт

Выгода: Вы получаете талант *жестокая жертва Лолт*

Жестокая жертва Лолт

Приём черты

Вы получаете благословение богини, спасающее вас от опасности ценой здоровья союзника.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный, Исцеление, Телепортация**

Немедленное прерывание

Ближняя вспышка 3

Триггер: Враг попадает по вам атакой.

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Вы и цель телепортируетесь, обмениваясь местами, и атака попадает по цели, а не по вам. После этого вы или один союзник (но не цель), смежный с вами, использует исцеление.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ЗЛОБНАЯ МЕСТЬ ТИАМАТ [ДУХОВНАЯ]

Любой причинённый вам вред наполняет вас гневом и желанием сделать с обидчиком то же самое.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Тиамат

Выгода: Вы получаете талант *злобная месть Тиамат*.

Злобная месть Тиамат

Приём черты

Вы можете воззвать к гневу Тиамат, умоляя об отмщении, которое она так ценит.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный Немедленный ответ** Персональный

Триггер: Враг попадает по вам атакой.

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда вы или ваш союзник попадаете по вызвавшему срабатывание врагу, тот получает дополнительный урон 2.

Уровень 11: Дополнительный урон 4.

Уровень 21: Дополнительный урон 6.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ЗЛОБНОЕ НЕПОКОРСТВО

Ваше искажённое сознание устойчиво к атакам, нацеленным на ваши мысли.

Требование: Мудрость 15 или Харизма 15

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к Воле.

Этот бонус увеличивается до +3 на 11 уровне и до +4 на 21 уровне.

Кроме того, каждый раз, когда враги нацеливаются на вас атакой против Воли, вы можете немедленным прерыванием получить урон 5 (10 на 11 уровне и 15 на 21 уровне), чтобы изменить цель на смежного с вами союзника. Этот урон никак нельзя уменьшить.

ОГНЕННЫЙ ПРИКАЗ АСМОДЕЯ [Духовная]

Асмодей требует от своих слуг повиновения. Неповинующих ему служителей он карает вспышками адского пламени.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Асмодею

Выгода: Вы получаете талант *огненный приказ Асмодея*.

Огненный приказ Асмодея

Приём черты

Асмодей награждает тех, кто его радует, и уничтожает тех, кто подводит.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный, Огонь**

Малое действие Ближняя вспышка 3

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Если цель до конца своего следующего хода попадает по врагу атакой, она получает 5 временных хитов. В противном случае цель и все смежные с ней существа получают в конце её следующего хода урон огнём 3.
Уровень 11: 10 временных хитов или урон огнём 5.
Уровень 21: 15 временных хитов или урон огнём 10.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ПОСЛЕДНИЙ ПРИКАЗ ВЕКНЫ [Духовная]

Вы можете использовать влияние своего бога на скрытое внутри себя зло, чтобы совершать против врагов разнообразные акты насилия.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Векне

Выгода: Вы получаете талант *последний приказ Векны*.

Последний приказ Векны

Приём черты

Вы придерживаете смерть, чтобы умирающий мог совершить последний удар.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный**
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5

Триггер: Хиты существа в пределах 5 клеток от вас опускаются ниже 1.

Эффект: Цель совершает свободным действием стандартную атаку по выбранному вами существу.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ПОУЧИТЕЛЬНАЯ ХИТРОСТЬ БЕЙНА [Духовный]

Бейн предлагает своим последователям выбор: принять вызов и пережить великий успех, или потерпеть поражение и кануть в забвение.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Бейну

Выгода: Вы получаете талант *поучительная хитрость Бейна*.

Поучительная хитрость Бейна

Приём черты

Бейн показывает прямой путь к победе.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный**
Малое действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +1 к броскам атаки. Если следующая атака цели попадает по врагу, эта атака причиняет врагу дополнительный урон 3. Если эта атака промахивается, цель до конца своего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Уровень 11: Дополнительный урон равен 6.

Уровень 21: Дополнительный урон равен 9.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ТЕЛА

Пользуясь тем, что рядом есть союзник, вы избавляетесь от недуга и перекладываете его на друга.

Выгода: Если на вас действует продолжительный урон, у которого нет вида урона, вы можете свободным действием передать этот продолжительный урон одному смежному союзнику. Если вы это сделаете, этот продолжительный урон увеличивается на 5. Вы можете использовать это преимущество только один раз за раунд.

СКОВЫВАЮЩИЕ ЦЕПИ ТОРОГА [Духовная]

Болезненные оковы удерживают ваших врагов на месте.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Торогу

Выгода: Вы получаете талант *сковывающие цепи Торога*.

Сковывающие цепи Торога

Атака черты

Вы вкладываете в атаку сущность своего божества, которая создаёт вокруг врага мерцающие цепи.

На сцену ♦ **Вызов божественной силы, Духовный**
Не действие Рукопашный 1

Триггер: Вы попадаете рукопашной атакой по смежному врагу.

Цель: Враг, по которому вы попали

Эффект: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Цель может окончить этот эффект свободным действием, но получает при этом урон 5.

Уровень 11: Урон 10.

Уровень 21: Урон 15.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

СТОРОННИК БЕЗУМИЯ

Неуравновешенные смертные, пытающиеся интерпретировать волю Скованного Бога, часто сходят от этого с ума. Но это безумие помогает им игнорировать ментальные нападения.

Требование: Харизма 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к спасброскам от эффектов, изумляющих, ошеломляющих или делающих вас доминируемым, а также от продолжительного урона психической энергией. Кроме того, каждый раз, когда вы преуспеваете в спасброске от одного из этих эффектов, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку и получаете до начала своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Сторонник Войны

Бейн ожидает, что его последователи будут оттачивать своё умение вести сражения, и ваша решимость позволяет вам сосредоточиться на доминировании в бою.

Требование: Сила 13

Выгода: Во время вашего первого хода в каждой сцене вы получаете бонус +1 к первому броску атаки оружием, и первое существо, по которому вы попадёте в этом ходу, получает дополнительный урон 2. Дополнительный урон увеличивается до 3 на 11 уровне и до 4 на 21 уровне.

Сторонник Мести

Тиамат не позволяет своим последователям прощать неуважение и обиды. Каждый раз, когда вы избавляетесь от ран, в вас вспыхивает праведный гнев.

Требование: Телосложение 13

Выгода: Каждый раз, когда вы тратите исцеление на восстановление хитов, вы получаете до конца следующего хода бонус +1 к броскам атаки.

Сторонник Мук

Торог, называемый Тёмным Тюремщиком и Мучителем, правит Подземьем. Этот бог предлагает последователям боль и страдания, перекачивая агонию из своего изуродованного тела в тела согласных на это рабов.

Требование: Харизма 13

Выгода: Враги предоставляют всем боевое превосходство, пока находятся под действием ваших эффектов, оканчивающихся при спасении.

Сторонник Обмана

Лолт советует своим слугам вместо прямого столкновения использовать хитрости и обман. Ваша вера позволяет вам отвлечь врага, если ситуация накаляется.

Требование: Интеллект 13

Выгода: Когда вы в свой ход используете второе дыхание, один или два врага, которых вы видите, до конца вашего следующего хода предоставляют вам боевое превосходство.

Сторонник Разрушения

Груумш призывает своих последователей наслаждаться резнёй, разжигая бесконечную войну, пока не останется совершенно ничего. Вы можете следовать этому разрушительному призыву, чтобы карать раненых врагов.

Требование: Сила 13

Выгода: Каждый раз, когда вы атакой делаете врага раненым, этот враг получает дополнительный урон 5.

Сторонник Тирании

Асмодей обязывает своих последователей стремиться к власти и удерживать её. Когда надежда пропадает, вы используете силу воли и приказываете союзнику занять более выгодную позицию.

Требование: Харизма 13

Выгода: Когда вы в свой ход используете второе дыхание, один союзник, который слышит вас, может свободным действием совершить шаг на 3 клетки.

Сторонник Тьмы

Благословение Зехира позволяет вам управлять тенями, которые укутывают вас и скрывают ваши движения.

Требование: Ловкость 13

Выгода: Вы получаете бонус черты +5 к проверкам Скрытности, совершённым для того, чтобы спрятаться, если вы находитесь в темноте.

Если вы в свой ход используете второе дыхание, и вы находитесь в области тусклого света или темноты, вы до конца своего следующего хода становитесь невидимым, пока не совершите атаку.

Тёмное Благословение Зехира [Духовная]

Когда враг погибает, вы превращаете его смерть в дар для союзника.

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Зехиру

Выгода: Вы получаете талант *тёмное благословение Зехира*.

Тёмное благословение Зехира

Приём черты

Атака союзника становится подношением Зехиру. Тьма окутывает вашего спутника, даруя ему доблесть.

На сцену ✦ **Вызов божественной силы, Духовный Свободное действие** Ближняя вспышка 5

Триггер: Союзник в пределах 5 клеток от вас опускает хиты существа, предоставляющего ему боевое превосходство, ниже 1.

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель получает 5 временных хитов. Цель также получает до конца своего следующего хода частичный покров.

Уровень 11: 10 временных хитов.

Уровень 21: 15 временных хитов.

Особенность: Вы можете использовать только один талант Вызова божественной силы за сцену

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Книга мерзкой тьмы, Книга игрока, Руководство Мастера, Бесстраший, Rules Compendium, Heroes of the Fallen Lands, Heroes of the Forgotten Kingdoms, Dungeon Master's Kit, Monster Vault, Справочник планов, Open Grave: Secrets of the Undead, Demonicon, Player's Option: Heroes of Shadow, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи, и их отличительное сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Отпечатано в США. ©2011 Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Пожалуйста, сохраняйте упаковку для обращения в будущем.

620-34416000-002 EN

Посетите наш сайт: DungeonsandDragons.com

